東方文化學刊

二〇二二年秋季號　形形色色的色色

2021-2022 上半年中文《東方》同人社群大事記 .... Sagume 2

剗襪步香階，手提金縷鞋－《東方》人物足衣談........ Sagume、楊柊樹 43

上窮碧落下黃泉，我的性癖誰探源－《無感的男人》導讀.......... 陳征洋 96

無感的男人（上）－解碼少女制服情結 .... 森岡正博 99

《東方》系列研究導引：社群與文化................................ 檸檬の幻影 146

從「幻想戰聞錄」到原創團隊：《海沙風雲》編劇訪談 .... 胡又天 168

社群信息的再利用－THCSC 平台主催史蒂夫 Sensei 訪談 .... Sagume 182

精神・魔怔・樂子人 .... 胡又天 198

少年驚覺到不能讓早苗來整理房間.. 胡又天 219

二〇二二年九月

2021-2022 上半年《東方》同人社群大事記

Sagume

首先，讓我們來回顧 2021 年 7 月至 2022 年 8 月本期截稿時，中文《東方》社群中的同人活動、重要事件動態，以及發行的作品：

2021 年

・2021 年 7 月 11 日：《空聞幻想錄》公佈第一篇開發日誌[1]。

・2021 年 7 月 16 日—8 月 6 日：幻想戰聞錄夏祭・夜之章。

・2021 年 7 月 25 日：受暴雨影響，原定於 7 月 24 日的鄭州 THO 在次日順利舉辦。

・2021 年 7 月 31 日：世界首款《東方》主題全平台開放世界遊戲《幻想鄉・世界》發布宣傳視頻[2]並招募製作人員。這是一款基於 Unity 引擎平台開發的 3D 像素風開放世界遊戲。

同日，第二屆濟南 THO 暨第一屆山東 THO 舉辦。

[1] https://www.bilibili.com/video/av419037375

[2] https://www.bilibili.com/video/BV1wb4y1z77m，其官網：https://touhou-world.cn/

・2021 年 8 月 1 日：廣西 THO「幻想桂風頌」。

・2021 年 8 月 3 日：徐州 THO「故彭鴻嵐行」。

・2021 年 8 月 15 日：由**史蒂夫 sensei** 運營的東方同人社團資訊查詢站正式上線[3]，網址：https://www.thclubsc.cn。我們與他進行了訪談，詳見本期〈社群信息的再利用〉。

・2021 年 8 月 24 日：長篇迷宮 RPG《東方迷宮 2》中文版正式發布[4]。

・2021 年 8 月 27 日：同人 RPG 遊戲《三妖精的蹦蹦跳跳討伐大作戰！》中文版發布[5]。

・2021 年 8 月 30 日：同人展會「魅知幻想博覽會」上海、北京系列活動宣佈無限延期[6]。

・2021 年 9 月 12 日：官方設定集《東方人物名鑒・常世篇》簡體中文版在囧仙子通販開啟預售；9 月 19 日開啟全網預售。

・2021 年 9 月 13 日：同人音樂會「幻奏盛宴」北京場取消舉辦[7]。

・2021 年 9 月 18 日—10 月 25 日：第十三屆鄉里奇談徵文比賽——抉擇篇。

---

[3] https://www.bilibili.com/read/cv12681237
[4] https://store.steampowered.com/app/1131920/_/
[5] https://store.steampowered.com/app/1533590/_/
[6] https://t.bilibili.com/564728619643145568
[7] https://t.bilibili.com/569909544204515293

・2021 年 9 月 20 日：深圳 THO「東方鵬徙謠」。

・2021 年 9 月 30 日：《東方 Project》 × 《 Muse Dash 》正式聯動[8]。7 月 30 日，PeroPeroGames 宣佈旗下音樂遊戲《Muse Dash》將與彈幕遊戲《東方 Project》開展聯動，9 月 30 日正式開始。聯動內容包括 10 首聯動音樂，1 名聯動角色（博麗靈夢），以及增設彈幕模式並調整人物、譜面設計。

同日，同人遊戲《3D 輝針城》發布，為自由視角的飛行射擊遊戲。支援 VR，玩家可體驗百萬級別的彈幕數量。

遊戲《東方歸言錄》（東方 Lost Word）國服開服。同年 12 月 30 日，繁體中文服停服。

・2021 年 10 月 1 日：同人音樂演出「幻奏盛宴・幻奏樂景」在上海浦東新舞台舉辦，同時進行線上付費直播。

・2021 年 10 月 2 日：爵士樂主題《東方》同人音樂會「綺音夜遊」上海場舉辦；北京場於 10 月 5 日舉行。

同日，MyACG Studio 開發製作的《東方》同人遊戲《幻想鄉妖怪塔防》發布。[9]

同日，寧波 THO「甬城秋宴」。

・2021 年 10 月 3 日：宜昌 THO。

---

[8] https://www.bilibili.com/video/BV1k44y147Q6
[9] https://store.steampowered.com/app/1671350/TouhouMonsterTD/

・2021 年 10 月 5 日—10 月 6 日：成都 THO。

・2021 年 10 月 18 日：音樂社團「東方樂淩」一人全役交響管樂專輯《幻想風管之聲》在 Dizzylab 平台開啟電子版銷售。

・2021 年 10 月 23 日：廣州 THO「東方遊劇天」。

・2021 年 10 月 24 日：吉林 THO。

・2021 年 10 月 25 日：同人社團「DDCLink」成立[10]，以連接愛好者和社團為追求，以整合、傳播國內外《東方》新聞資訊為主要活動。

・2021 年 10 月 29 日：音樂專輯《東方音焰火》中文版發售。包含 ZUN 新曲《日日是紅日》和森羅萬象、凋葉棕、魂音泉在內多家日本社團作品。

同日，2021 年 10 月 29 日：國產多人聯機自由開放世界遊戲《WILDLOTUS 荒原幻想》公佈實機演示，經過多次跳票後進入三測，現已有 Steam 頁面，但還未開放體驗。

・2021 年 10 月 30 日：社團「幻想鄉鍵盤規劃院」推出《東方 Project》X 軌道交通」主題同人繪本《東方遊車映寫》第三刊。

・2021 年 11 月 17 日：《東方》X 《SCP》主題同人遊戲企劃發布（企畫／遊戲名未定），並招募製作團隊[11]。筆者之前為文創社團「夢幻泡影」的同類文創刊物作過序，盛讚這種混合主題作品當為出圈的有效手段，

[10] https://space.bilibili.com/2118390767/
[11] https://www.bilibili.com/read/cv14041331

而相關的同人遊戲，無疑將此進程更進一步矣。

・2021 年 11 月 23 日：同人展會「COMICUP 29」宣佈延期。受此影響，多家《東方》社團參展活動變更。截至本文截稿，CP29 仍未舉辦。

・2021 年 11 月 26 日—2021 年 11 月 29 日：第七屆 Touhou Fan Game Jam（《東方》同人遊戲大賽）舉辦[12]。遊戲主題為 Touhou Song Titles ~ Deaf to All But the Song（「千千雀歌」），比賽規則為「用一個或多個《東方》同人音樂歌名作為主題」進行創作。

・2021 年 11 月 30 日：個人社團「魂誤尺素書」成立[13]，其後邀請各社團負責人進行書信訪談。交流群號：629777387。

・2021 年 12 月 9 日：同人音遊《東方求聞音錄》上架 Steam[14]。現主要收錄管弦《東方》曲，支持玩家自製譜面，自製皮膚，頗具《帝國時代 2》地圖編輯器之開放風格。

・2021 年 12 月 11-12 日：第一屆魅知幻想博覽會線上 THO「月虹雲市場」在囧仙直播間舉行，首日活動包括「東深見講壇」、「魅知幻想歌謠會」、社團作品推薦、試玩遊戲的「妖怪山街機廳」等。第二屆直播活動於 2022 年 7 月 16 日至 17 日舉辦[15]。

・2021 年 12 月 17 日：東方同人社團「遊戲脈衝」開發的免費遊戲《東方冰之勇者記：序章》登陸 Steam 平台。2022 年 6 月 21 日，遊戲

---

[12] https://www.bilibili.com/read/cv14075739
[13] https://www.bilibili.com/read/cv14227103
[14] https://www.bilibili.com/video/BV1rQ4y1e7pj
[15] https://t.bilibili.com/673057620664254503

正篇《東方冰之勇者記 ~ Touhou Hero of Ice Fairy》商店頁面公開[16]。

・2021 年 12 月 24 日：THBWiki 推出「幻想鄉柱狀地圖」，通過圖像展示幻想鄉各處地點與設定資訊[17]。

・2021 年 12 月 26 日：南京 THO。

・2021 年 12 月 31 日：天聞角川引進圖書部宣佈簡體中文版《東方醉蝶華 ~ 食蓮者的醉與醒》（第一、二冊）正式取得授權[18]。

同日，卡牌對戰養成遊戲《大家的幻想鄉》（單機重製版）上架 Steam[19]。

社團「Tri-eye」開發的戰棋類桌遊《幻想鄉之玉》免費開放測試[20]。

---

[16] https://store.steampowered.com/app/1955830/
[17] https://www.bilibili.com/video/BV1DT4y1f7DM
[18] https://t.bilibili.com/610249586446840711
[19] https://store.steampowered.com/app/1223020/S/
[20] https://www.bilibili.com/video/BV1US4y1f7JF

2022 年

・2022 年 1 月 1 日：瀋陽 THO。

・2022 年 1 月 5 日：因春節期間疫情防控需要，原定於 2 月 4 日舉辦的第一屆哈爾濱 THO 宣佈延期[21]。截至本文截稿，新日期仍未確定。

・2022 年 1 月 7 日：社團「第零研究院」開發的同人遊戲《幻戀夜宴：戀戀的幻覺夜宴》上架 Steam[22]。

・2022 年 1 月 8 日：B 站 UP 主「藤原氏碳燒蘑菇」投稿視頻，從政治學和社會學角度深度解析《東方鬼形獸》中地獄、畜生界與人類社會三者的聯繫，引發一定討論[23]。

同日，天聞角川引進、THB 編輯部協同翻譯的簡體中文版《東方文果真報》開啟預售[24]。

關於藤原氏炭燒蘑菇的系列作品，我們與他作了一段簡單的訪談：

Sagume：您好，我是《東方文化學刊》的副主編 Sagume，請問是什麼動力讓您開始做有關《東方》系列的分析向視頻的？

---

21 https://t.bilibili.com/612183253734296500

22 https://store.steampowered.com/app/1684100/___HalluciSabbat_of_Koishi/

23 https://www.bilibili.com/video/BV18i4y197X2

24 https://t.bilibili.com/620016354962193109

藤原氏炭燒蘑菇（下簡稱「藤」）：關於這個問題可能會追溯到比較久之前，我最早涉及《東方》解讀的視頻是大概 2020 年的一個以妹紅調酒為主題的視頻。當時做這個的動力除了簡單的愛好、廚力鼓動以外，還有一些向圈外傳教的意思，加上我半身也是一個酒類愛好者，在某種程度上也算是向 ZUN 看齊了吧（笑）做了幾個，發現反響不錯，於是乎就接著做下來了，同時也向其他的領域拓展。

Sagume：我對這類學術探討性質的視頻還是滿感興趣的。我記得之前胡博士在學刊的書友群發了一個關於《黑魂》的學理探討的視頻，爾後又推薦了台灣那邊的 U-ACG 組織。可以說，這種視頻還是做到深淺皆具的。

藤：《東方虹龍洞》發表之後，我發現這作的主題和我熟悉的金融領域很契合，所以就順水推舟寫了一篇分析文章，然後做成了視頻發到睿站。當然原來也有想過做調酒的，但奈何沒啥契合的部分，我也總不能硬湊的（笑）所以就把這個系列定位成：針對整部作品而非某個具體角色的解讀向視頻。

Sagume：那您覺得，這類視頻會對《東方》帶來什麼樣的影響？

藤：歷史本來就並無目的，許多歷史事件的意義和目的很大程度上是後來人根據時代需要而迴溯、建構的。我覺得，這些視頻大概就是能引起討論，讓既有的創作者們給作品多一些注意力，讓更多人注意到《東方》富有現實性的一面，並通過耕耘發掘，找出更多的入坑點，稍微擴大一些社群規模以促進良性循環。

・2022 年 1 月 14 日 - 2 月 21 日：「幻想戰聞錄」冬祭・鳥之章。

・2022 年 1 月 15 日：受疫情影響，天津 THO・九河幽蝶夢宣佈延期至 5 月 1 日。4 月 28 日，再次宣佈延期，截至本文截稿，新日期仍未確定。

・2022 年 1 月 21 日：同人 STG《東方實在相》發布簡體中文版[25]，東遊鑒漢化組負責漢化。

同日，「4 胖子」開發的《東方》 X 《八方旅人》主題同人 STG《東方歧路行》免費開放下載[26]。

・2022 年 1 月 23 日：重慶 THO。

・2022 年 1 月 26 日：社團「鴿屋谷」開發的同人卡牌遊戲《東方信仰戰 ~ Gensokyo Duel》公開製作企畫，內容基礎為該社於 2021 年《東方華燈宴》發表的節目〈幻想鄉打牌王〉。

・2022 年 1 月 29 日：由 Neetpia 製作，Phoenixx 於 2019 年發行的東方同人 SLG 遊戲《幻想鄉守護者》更新簡體中文版本。

・2022 年 2 月 1 日：「安徽東方創作聯盟」(HTU)成立，旨在幫助安徽本地《東方》創作者宣傳、運營同人作品，提供線上宣傳、線下展會代售等幫助[27]。

本刊對 HTU 部分成員作了一段簡單的訪談：

Sagume：請對你們的社團作一個自我介紹吧。

[25] https://t.bilibili.com/618100808133619573
[26] https://www.bilibili.com/video/BV1ma41127Gg
[27] https://t.bilibili.com/621938795203096793

幻想鄉の老肥：大家好！「徽東聯」成立的初衷是幫助安徽本地想要參與到《東方》同人創作中來的同好們能夠更順利地創作、宣發、運營自己的作品，給同好們提供一個技術交流、線上宣發、線下代販的平台。平台是偏向於公益性質的，對於參與者來說相當於幾乎不設門檻，只要是在安徽本地（由於資源和精力問題這可能是唯一的限制）的有創作熱情的同好們都可以加入。

Sagume：在社團建設過程中，有遇到什麼值得留心、關注的問題嗎？

幻想鄉の老肥：對新人的態度問題。在傳教團幾年間線上線下的無差別傳教經歷中，我們發現所謂的「萌二」和「小鬼」只是年齡偏小、思想觀念不成熟罷了，而這些人，在眾多新人中卻只是占極其少數的；反倒是「圈地自萌」的流行，讓路人產生了《東方》社群排外的刻板印象，從而限制了新鮮血液的引入。我們傳教團在這裏呼籲大家摒棄以往的刻板印象，主張對其接納與溝通：這些所謂的「破壞分子」在將來未嘗不可能成為一個優質的同人創作者。

Sagume：對於東方圈內的諸位同好們，請問你們有什麼寄語嗎？

饅頭：當然，最後也希望同好把「東方」這一興趣愛好作為「跳板」：
不斷地去進修學習完善自己，並將其運用到《東方》及其他的同人創作、甚至是生活中——從而起到良性迴圈的作用。不只是對於自己，對於整個社群也是有幫助的。最後一點也是最關鍵的一點：「不忘初心，方得始終」。

・2022 年 2 月 2 日大年初三：《東方華燈宴》2022 上線[28]。

截至 2022 年 7 月 4 日，2021 年的《華燈宴》播放量已逾 141.2 萬，而 2022 年的《華燈宴》僅有 80.8 萬播放；且時長縮減至 3 小時 56 分，較去年減少近 90 分鐘。何以播放量不如去年，網路平台上已有不少同好從技術、節目設置等方面分析。但筆者隱隱覺得 2021 年之所以一鳴驚人，總離不開作者、觀眾心裡鬱結的「一口氣」。2020 年疫情肆虐，展會活動紛紛取消延期，同好積攢已久的熱情需要一場熱熱鬧鬧的活動來發洩。且當時抗疫剛剛取得階段性勝利，似有回到正常生活的跡象，一方面要回憶總結，一方面更要期待，如〈東方夜明歌〉歌詞「對酌一杯／縱苦難／也雲煙」，而期待之心，與不服輸的揚揚意氣，共同造就對《華燈宴》這一台節目、一場盛會的關注。然而 2021 年似不遂人意，後疫情時代《東方》同人何以自處，愈發教人困擾。昂揚亢奮的精神，也逐漸回歸理性，這「一口氣」便「再而衰」，創作、觀看的心境已大不同，節目也中規中矩起來，不復去年盛況了。

胡：我倒覺得不需要太過費神解釋。解釋錯了會挨罵，解釋對了又怎樣？如果你會參加明年《華燈宴》的節目製作，那就做；如果你不參加，那對製作者多給予一些支持也就是了。況且這種創作，我贊同 ZUN 的態度：只要能繼續做下去就好了；如果每次都要求超越前作，那遲早會超出自己的極限，搞到做不下去。這樣也才好讓「同人」的初心不至太快耗盡。不然，你要怎樣才能每年都弄出更多更好的節目？除非你能建立

---

[28] https://t.bilibili.com/622619384311633958。其後 PV 陷入抄襲風波，詳情見下列鏈接。
質疑者：https://www.bilibili.com/read/cv15199749
https://www.bilibili.com/read/cv15245793
華燈宴 PV 製作者（AScincei）回應：https://www.bilibili.com/read/cv15244685
事件梳理：https://www.zhihu.com/question/515454366

異界通道，從平行時空抓那邊的同人神作來用個一屆，然後你靠穿越能力賺到富可敵國，就可以灑錢給我們去組專業團隊來做了。所以我今年也是故意用一首搞笑歌曲〈饞死人〉來接續去年的大歌〈華魂〉，換換賽道，換換口味。饅饅來吧！

・2022 年 2 月 6 日：因疫情原因，原定於 2 月 13 號舉辦的廣州 THO「東方遊劇天」茶會活動取消舉辦。截至本文截稿，該活動現已延期至 8 月 6 日。

・2022 年 2 月 7 日：《東方夜雀食堂》銷量超 10 萬份。截至 2021 年 12 月 31 日，該作以 8.4 萬銷量、300 萬銷售額位列 2021 年《國遊銷量年榜》第 17 名[29]。

同日，同人 STG《東方遠空界 ~ Ultimate Vitality of Imagination》上架 Steam[30]。

同日，內蒙古 THO 在包頭舉辦。

同日，同人遊戲《求聞編年史》發布 PV(av338777565)，目前已更新至第一章。

・2022 年 2 月 13 日：社團「槐南茶館」長篇評書《畜生偵探》正式連載[31]。探索《東方》同人與評書藝術結合的新形式。

---

29 https://weibo.com/7270656950/LaHDvrKMe
30 https://store.steampowered.com/app/1700220/__Ultimate_Vitality_of_Imagination/
31 https://www.bilibili.com/video/BV1UF411i7PL

截至本文截稿，已更新至第十四回，每回 32 至 63 分鐘不等。筆者自己不大關注評書，但這部儘管播放量不如《老腔皮影戲・東方風神錄》(av540557718)。但看評論區和槐南交流群內的回饋，似乎曲藝愛好者頗有好評。希望看到更多結合傳統文化的同人創作。

・2022 年 2 月 14 日：社團「冰機靈工作室」開發的橫版卷軸動作遊戲《東方秘劍錄》上架 Steam[32]。

・2022 年 2 月 18 日：十二名愛好者在成都錄製⑨舞視頻[33]，當日在各大《東方》群傳播。

截至本文截稿，B 站視頻已超過 58.9 萬次播放。筆者自己的經驗是，當時各個群裡傳一張梗圖，中老年群眾圍觀湖畔一幫奇裝異服的女孩子跳奇怪的舞蹈……定睛一看，這不是車万嘛？某種意義上，也算是車万又出圈了……也算是值得紀念，當時被那張梗圖刷屏的人讀到這裡大概會會心一笑吧。

・2022 年 2 月 27 日：同人音樂社團「毛玉工坊」推出成立後第一支單曲《溯月》[34]。

・2022 年 3 月 8 日：因疫情反覆，武漢 THO 宣佈延期。

・2022 年 3 月 20 日：「江蘇東方 Project 社群聯合體」成立，簡稱「蘇東聯」[35]。組委會包含江蘇全省 13 個地級市共 37 位活動主催與同好會

[32] https://store.steampowered.com/app/1791610/_/
[33] https://www.bilibili.com/video/BV1Tb4y1t7t4
[34] https://t.bilibili.com/631770001199595529
[35] https://t.bilibili.com/639703724907823113

會長。暑期將舉行為期一個月的「江蘇東方活動月——百景夜祭」。

・2022 年 3 月 24 日：同人桌遊社團「瘋人月」處女作《夢鄉筆談》完售，新作《幻想掘金》體驗版上線《桌遊模擬器》的 Steam 創意工坊[36]。

・2022 年 3 月 26 日：綜合新聞資訊虛擬主播節目《晚安東方》再度直播[37]。距 2020 年 7 月 21 日發布的《晚安東方特別篇》已過去 470 天。此前因囧仙精力有限，一度停播。

・2022 年 3 月 30 日：「12dora」發布張吉訶德作詞的說唱新曲[38]：《影（狂氣の瞳 remix）》。

・2022 年 4 月 8 日：胡逆天發表與河北省的比利、哈爾濱工業大學同好合作的新曲〈東北啊東北〉demo，調寄〈夢消失〉和蘇聯歌曲〈草原騎兵歌〉。

胡：參見〈各種意義上的舊作：《東北啊東北》〉[39]。緣起是以前就有同好覺得〈草原騎兵歌〉和〈夢消失〉有些相近的地方，河北省的比利就真的寫了一首合二為一的曲子，然後哈工大的同學找我填詞，我從這校名想到近年一些「工業黨」藉「觀視頻」等平台倡導的「一定要大力發展工業文化」，想說不知道這些人除了鍵政和穿越小說以外還發展了什麼工業文化，那就讓我這個跟你們不同黨的文科生來寫寫看。於是花了約兩三個月，將近現代中國東北從「闖關東」到 1990 年代大下崗跨越五朝（晚清、奉系、偽滿、國府、中共）的歷史寫成了歌詞。歌詞的內

[36] https://t.bilibili.com/641063348344979494
[37] https://www.bilibili.com/video/BV1s34y147Cd
[38] https://www.bilibili.com/video/BV15Y411J7My
[39] https://zhuanlan.zhihu.com/p/495625724

容和《東方》沒有關係，但精神上汲取了《東方》的一個內核：保存被遺忘的事物。這也算是一條「出圈」的路子。上線後，B 站有高贊評論曰：「共和國長子　已經是舊作了」（東北在 1950 年代以來因發展重工業而有「共和國長子」之稱，而〈夢消失〉是《東方》舊作的名曲，是故從近三十年東北的相對衰落觀之，自然會引發這種感慨），這也便是我所預期的反應。

哈工大的同學將組織進行合唱，期待成品發表後的迴響。

・2022 年 4 月 12 日：囧仙在 B 站發布專欄「關於乞討事件的道歉以及說明」，聲稱前日（11 日）因資金鏈斷裂發布而聲明考慮不周，請求觀眾引以為鑒。半月後（5 月 4 日）囧仙公開出售東方收藏品與專案許可權，再次引發爭議[40]。

・2022 年 4 月 13 日：日本東方音樂、動畫社團「舞風-Maikaze」入駐 B 站[41]。

越來越多日本那邊的《東方》社團、個人參與到中文《東方》社群中，比如もや造發一點漢化之後的漫畫，しぶちゃ（《東方殺時間》作者）發一些吐槽碎碎念……或者如舞風發一發自己（已經公開的）作品。不過之前確實看到分析文章[42]，認為日本作者入駐存在的問題包括但不限於版權問題（自己的作品在國內因為盜版火起來而自己不反對，是不是在支持盜版）、後續營銷乏力、平台規制要求不同、文化背景導致的衝突。

[40] 乞討事件 https://www.bilibili.com/read/cv16099427
出售收藏品 https://t.bilibili.com/656278561991163920

[41] https://t.bilibili.com/648564118053191718

[42] https://mp.weixin.qq.com/s/GXFyCE-jbNaxbhiv-mdlQA

・2022 年 4 月 14 日：知名畫師、漫畫作者「核燃黑貓」宣佈結婚[43]。

・2022 年 4 月 19 日：書畫創作交流社團「河城書畫館」成立[44]。第一份書畫同人誌正在徵稿中。

・2022 年 4 月 21 日：國人畫師 DomotoLain（蓮子）不幸辭世。生前曾為幽閉星光繪製專輯封面。

・2022 年 4 月 22 日：兩岸三地 Discord 交流群「東方華夏鄉」成立[45]。

・2022 年 4 月 25 日：社團「京都幻想劇團」動畫作品《秘封活動記錄》系列新作《命運》（上半集）正式發售[46]。

・2022 年 4 月 29 日—6 月 4 日：鄉里奇談 X 幻想戰聞錄聯合春季短篇賽「環之章・萬言篇」舉辦。

・2022 年 5 月 1 日：重型音樂社團「DUALINSOMINA 二重不眠症」發布新曲《啟明》PV[47]。

同日，文學社團「濁浪文工團」同人志《航跡・海圖》發售。

・2022 年 5 月 3 日：長安 THO 在西安舉辦。

---

[43] https://t.bilibili.com/648986021281660945
[44] https://space.bilibili.com/38682168
[45] https://space.bilibili.com/1179094093
[46] https://www.bilibili.com/video/BV12u411k78B
[47] https://t.bilibili.com/655150931212501174

・2022 年 5 月 14 日：官作 STG 直播競賽「東方世界盃」TWC2022(Touhou World Cup 2022)正式舉辦。受一系列人員變動影響，TWC2022 由西方玩家主辦，中方協辦由 Peigo、UTZ、東方沙包聚集地等負責。比賽及解說視頻已陸續上傳至 B 站帳號「TWC2022」[48]。

同日，東方淑茗齋、濁浪文工團、第零研究院等八家社團成立協作組織「蓮台野境界線航運社」，開展聯合出攤、寄售合作等活動[49]。

「戀戀日 24h」創作接力活動舉辦[50]。

・2022 年 5 月 17 日：以早苗聞名的日本插畫師「宮瀬まひろ」入駐 B 站[51]，截至本文截稿，已引得 2.6 萬關注。

・2022 年 5 月 19 日：voyage1970 撰文梳理「『油庫里茶番劇』商標事件始末」。

5 月 15 日「柚葉」在推特宣稱自己擁有「油庫里茶番劇（油庫里滑稽劇）」商標，任何標題使用「油庫里茶番劇」的 YouTube 收益化視頻須向其支付每年 10 萬日元的授權費。此舉引起日本《東方》社群、油庫里社群等群起攻之。ZUN 也在推特表示會持續關注。此事亦引發中文社群的討論。

5 月 20 日，ZUN 發布推特，表示在「《東方 Project》二次創作中使用『油庫里滑稽劇』這一題材時，對『油庫里滑稽劇』的使用不在商標

48 https://space.bilibili.com/611240532
49 https://t.bilibili.com/660098724929732705
50 https://t.bilibili.com/660006099669221380
51 https://space.bilibili.com/1436928962/dynamic

權的管轄範圍之內」，為持續四天的此次事件畫上句號。[52]

・2022 年 5 月 20 日：像素風同人遊戲《毛玉大冒險 ~ Kedama's Adventure》開啟免費體驗。

・2022 年 5 月 21 日：同人文學社團「幻想異學社」成立，並開展科幻主題徵文活動[53]，群號 569671024。

・2022 年 5 月 23 日：「東方同人社群激勵計畫（文學版）」發布[54]。該計畫為文創社團淑茗齋、炎上書屋、濁浪文工團聯合發起的長期性公益同人活動。定期推送同人文學作品，回饋創作者，提高創作熱情。

本刊對此企劃的部分成員作了簡單的訪談：

Sagume：請對你們的社團作一個自我介紹吧。

Sohino 小會：大家好，這裏是淑茗齋的主催小會。「東方同人社群激勵計畫（文學版）」這個企劃的靈感最初是來源於社團交流群內部的一次群活動；淑茗齋作為以《東方》同人文學創作為主陣地的社團，一直在思考如何能把熱衷於同人文創作的《東方》愛好者聚集在一起增進相互間的交流，推動創作者的進步與成長。

怒海客：關於激勵計畫這一企劃，靈感並不出自我，而是來自淑茗齋的

[52] ZUN 的聲明：https://weibo.com/ttarticle/p/show?id=2309404772651813175688
1970 原文：https://www.bilibili.com/read/cv16693594
巴哈姆特老哥整理 https://home.gamer.com.tw/creationDetail.php?sn=5475576
[53] https://t.bilibili.com/662744588040011814
[54] https://space.bilibili.com/1378562639

主催小會；而且本次企劃也並不是「激勵計劃」的第一個版本了。

第一期社群激勵計畫開始於去年，起初是以作品在淑茗齋群聊內下載／點贊次數為積分標準，每季度給積分排名前三的作者發獎。在那時文工團就在和淑茗齋合作，提供獎品，並且將社團每週的專欄短篇投放至激勵計畫的投稿。

Sagume：請問在社團運營過程中，有甚麼問題是值得注意的嗎？

Sohino 小會：我覺得是應該多尋求合作。在活動過程中我們嘗試吸引更多的愛好者投入到同人文創作中。就這個企劃而言吧，我們的群活動受到了炎上書屋主催中二以及濁浪文工團主催怒海客的關注，在三方的共同助力下乃至如此。

怒海客：在執行的過程中，雖然有不少群友回應，發獎也順利進行，但我們依然感覺，上傳了檔後作品本身沒有得到足夠的回饋。這樣「激勵」的目標未必能夠充分地實現。因此到了今年年初，小會和我們商議進一步擴大優化企劃的事宜。

最後我們得出了現行的方案：將活動擴大到三個群（淑茗齋、炎上書屋、文工團），群之間分數互通。繼續採用作品上傳的方式，但積分方式改變了：作者在季度內每投入一篇完整的《東方》作品能積一分。每到一定分數段就有不同的獎勵，滿分作者在季度末清零，未滿分作者保持原分數到下個季度，如此進行下去。

Sagume：那末您對之後的企劃開動，有什麼樣的寄望呢？

Sohino 小會：我相信今後的激勵計畫會更加注重發揮「橋樑」的作用，不僅僅是把大家寫的作品推廣出去，還要在此基礎上「引進來」，讓更

多的人敢於下筆、敢於分享，只有這樣才算是真正實現了「激勵」的目的。

我想對大家說 ：激勵計畫並不是某個天降的、高高在上的存在。執行它的、運營它的，都是和大家一樣的東方愛好者。我們能做出這樣「不一般」的成績，只是因為我們走到了一起，團結協作，為了共同的目標而行動而已。當同好們聚集在一起時，他們能迸發出非凡的力量與可能性！所以，試試看吧，試試找到你身邊志同道合的同好，共同確立一個目標，定下共同行動的決心，並且將這個目標帶向更多同好的需要。只追求自己做大，或者只沉浸於自己的創作本身，都是走不遠的。解決之道，無非「真心為你」四字。

最後，感謝長久以來關注激勵計畫的同好們以及運營組裏默默付出的小夥伴們，是你們的熱情化作了這顆特別的「鈴鐺」。無論何時何地，都可以來搖搖它，也許，它也可以引發屬於你的創作奇跡呢！

・2022 年 6 月 2 日：開放世界同人遊戲《幻想之城》 初期實機演示公佈(av854633658)。

・2022 年 6 月 5 日：幻想戰聞錄組委會宣佈與濁浪文工團合作，製作實體同人小說集《幻想戰聞錄・千山》，收錄「幻想戰聞錄・鳥之章」優秀作品。

・2022 年 6 月 8 日：胡逆天發布中文填詞歌曲合輯《永結同遊》製作成員招募帖：〈胡博士東方同人歌曲大碟招人啦〉[55]。

[55] https://www.bilibili.com/read/cv16996354

胡：從大一開始寫歌詞，不時就會想著什麼時候給自己做一張專輯，又覺得如果無所依託，肯定虧錢又無迴響，也就擱了下來。終於，《東方》讓我看到了可能；經過這幾年的積累，我可以再給自己一個交待了。現在製作成員差不多已經找齊，有興趣來幫我編曲、演唱的朋友也不必擔心參不到這一把，只要我還在玩，都歡迎來約。

・2022 年 6 月 11 日：Roguelike 彈幕射擊遊戲《東方光耀夜》發布綜合演示視頻[56]。遊戲 EA 版本預計將於 2022 年 8 月發售。

・2022 年 6 月 13 日：像素風橫版 ACT 遊戲《東方華心傳》試玩 Demo 在 Steam 發布[57]。

・2022 年 6 月 16 日：「魔愛日投稿接力活動」舉辦[58]。

・2022 年 6 月 17 日：第 10 回中文東方人氣投票正式舉行，投票時間為北京時間 6 月 17 日晚上 6 點至 7 月 3 日晚上 24 點，為期 15 天[59]。

・2022 年 6 月 18 日：社團「因幡帝漢化組」主辦的「雲端 THO」開始直播；後因設備問題延後至 6 月 25 日。

・2022 年 6 月 19 日：天聞角川引進的簡體中文版《東方三月精 Visionary Fairies in Shrine》發售。

・2022 年 6 月 19 日—8 月 21 日：手工社團「常魅傘屋手工社」發起線

[56] https://www.bilibili.com/video/BV1yT41157mM
[57] https://store.steampowered.com/app/1970030/
[58] https://t.bilibili.com/670044984464900113
[59] 投票網址：https://touhou.vote/

上手工活動「文心雕龍」[60]。

筆者以為，這個名字起得滿有意思的，以劉勰《文心雕龍》之名就能給人耳目一新之感覺。不過更值得注意的是這個手工社團「大家快來一起玩」的參與制活動，私以為這種手工活動要比以往的文字二創等要更有意思，也更有成就感。若非疫情所礙，在線下舉辦一場這樣的活動，可謂善矣。

・2022 年 7 月 2 日：音樂社團「Static World」第十六張專輯《月臨寐鄉》發布，主打民族樂器風格。一周內銷量突破 500 份[61]。

・2022 年 7 月 16 - 17 日：台北 FF39，社團「田書坊」（主催虎紋蜜瓜）發行漫畫、插畫合同本《春徑與君行》，聯合秋橘、Rsa、盜龍七子、繪雛、しぐれ、饅頭象、Ikuto、Seyia、御茶、五月、並木、TWLee、月淨凌、信仰、大江山、BBM、Hinoka、マヤ、長方形、HM、舞漾、八石千、swinhoii 等 23 名台灣《東方》創作者，在《東方》攤越縮越少的今日奮力一擊，順利完售。

胡：虎紋蜜瓜在後記中坦言：「在台灣，東方是真的過氣了……以前的作者不是投向其他主題，就是離開圈子，實在感到可惜」，這本原訂在春季出版的合同本，也因「東方春櫻宴」一再遷延直到取消，而只得到 FF 才來發。無論如何都得感謝虎紋蜜瓜等同好這幾年的努力，使《東方》同人創作在台灣得以不絕如縷。

在音樂方面，這回「蠑螈蓋飯音樂工作室」創辦人薛南也發了一張

---

[60] https://t.bilibili.com/673380456183365705，活動 QQ 群：695785741。
[61] https://www.dizzylab.net/d/SW16

演唱專輯《東方 EUROBEAT CITY》[62]，她也是 2012 年入坑《東方》而漸漸在泛 ACGN 領域中發展出一番事業的音樂人。

第二屆魅知幻想博覽會線上 THO「月虹雲市場」在囧仙直播間舉行。共 40 餘家社團參加，展覽作品逾 150 件；包含 LIVE 連線、遊戲試玩、創作者對談、作品介紹等環節，兩天共計直播超過 10 小時。

16 日晚，第 10 屆中文《東方》人氣投票結果公佈。兩周時間內共收到問卷 23831 份。其中角色人氣排名前三名分別為博麗靈夢、霧雨魔理沙、古明地戀；較上屆無變化。芙蘭朵露・斯卡蕾特位列第四，較之上屆排名上升七位[63]。

・2022 年 7 月 17 日：「FumoOnly」（以 fumo 形象為主體的東方線下同人展會）在江蘇省蘇州市舉辦。

・2022 年 7 月 22 日：THB 夢緣社製作的綜合評論志《華胥三絕・未》宣佈定稿。為《華胥》系列最新作，預計 8 月上旬推出。由知名畫師**黃瓜 musci** 繪製封面，**人魚兄貴**擔任裝幀設計；邀請 **voyage1970、星期六上線、白神、王子 2326** 等知名作者，探討發掘《東方》作品與社群文化的魅力。全書採正度 16 開（成品尺寸 185mm×260mm），全彩印刷，約 120 頁[64]。

・2022 年 7 月 23 日：鄭州 THO。

[62] 試聽見 https://www.facebook.com/setsunann2525/videos/1496573217484362
[63] 投票結果詳見：https://touhou.vote/
[64] https://dream.thwiki.cc/

・2022 年 7 月 24 日：同人桌遊《蝠攬蠻纏》開放試玩[65]。TEAM MOD 地址見腳注[66]，需要先安裝《桌遊模擬器》(Tabletop Simulator)才能運行。社團群：668312943。

同日，第二屆廣西 THO 舉辦。

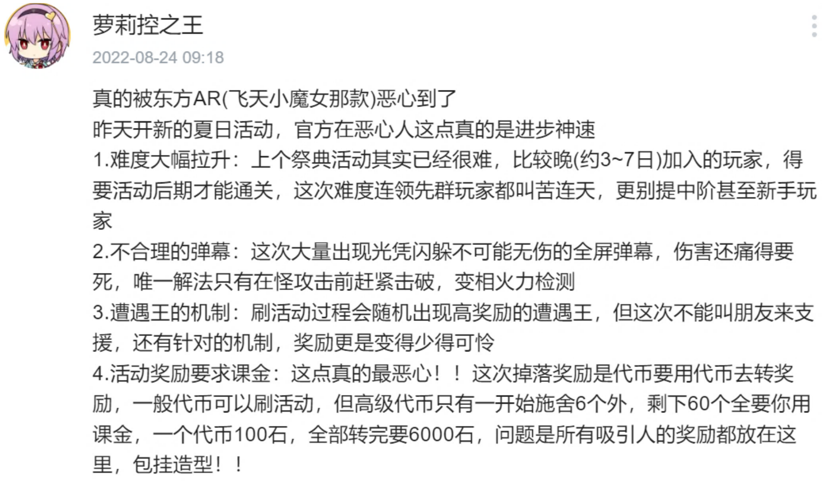
・2022 年 7 月 28 日：《東方 Arcadia Record》（即去年被大陸同人踢爆的換皮手遊《飛天小魔女》，拿到了 ZUNTeam 官方授權轉正）在日本上市，掀起的話題是請到著名歌手西川貴教女裝 cos 靈夢來演出廣告。

胡：這讓我想起最近 Netflix 投拍的《幽遊白書》真人版選角被瘋狂吐槽。我認為漫改真人劇要成功，除非你抽到一大批 SSR 級真的超像該角色的演員，否則就應該走性轉、惡搞路線。各位想想，如果這回 cos 靈夢的是個女星，會有什麼反應？長得不夠漂亮，被吐槽；長得太漂亮，讓人覺得太遠、不傳神；找個長得醜的來，大家或許不罵 coser，但製作方要被罵翻。所以就是要找男的，先前也給《碧藍航線》女裝過的西川就正好來演出這個「勃力靈夢」。

另據虎紋蜜瓜（B 站 ID：蘿莉控之王）嘗毒報告，這款遊戲開服一個月不到，如今已在夏日活動中開始逼氪，吃相著實難看。然而不知為何，或許是靈夢式的直覺，我覺得這款遊戲倒有可能比良心運營、一年停服的《東方大砲彈》《東方彈幕神樂》活得都久。

---

[65] https://t.bilibili.com/686260289867350087
[66] https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2833160926



萝莉控之王

2022-08-24 09:18

真的被东方AR(飞天小魔女那款)恶心到了
昨天开新的夏日活动，官方在恶心人这点真的是进步神速
1.难度大幅拉升：上个祭典活动其实已经很难，比较晚(约3~7日)加入的玩家，得要活动后期才能通关，这次难度连领先群玩家都叫苦连天，更别提中阶甚至新手玩家
2.不合理的弹幕：这次大量出现光凭闪躲不可能无伤的全屏弹幕，伤害还痛得要死，唯一解法只有在怪攻击前赶紧击破，变相火力检测
3.遭遇王的机制：刷活动过程会随机出现高奖励的遭遇王，但这次不能叫朋友来支援，还有针对的机制，奖励更是变得少得可怜
4.活动奖励要求课金：这点真的最恶心！！这次掉落奖励是代币要用代币去转奖励，一般代币可以刷活动，但高级代币只有一开始施舍6个外，剩下60个全要你用课金，一个代币100石，全部转完要6000石，问题是所有吸引人的奖励都放在这里，包挂造型！！

圖 1：試毒報告

・2022 年 7 月 30 日：《東方冰之勇者記 ~ Touhou Hero of Ice Fairy》願望單數量突破一萬。

同日，江淮 THO 在徐州舉辦。

・2022 年 7 月 31 日：社團「YEARS 製作組」製作人「黑手 P」宣佈，同人 AVG《東方異鄉錄 ~ the Apocryphal Gensoukyou》將於 2022 年 9 月 30 日公佈。包含全角色日文語音，遊戲時長兩小時左右 [67]。交流群號：486013938。

同日，《東方琴鼓歌》更新 5.0 版，再次重置進度，並加入故事劇情。

---

[67] https://store.steampowered.com/app/2026520/_the_Apocryphal_Gensoukyou/

胡：這款遊戲的潛力絕對不只於此。我說過很多次：雖然它在系統上只是一個《太鼓達人》加《Beatmania》加「接水果」加彈幕遊戲的縫合怪，但流程中給我的沉浸感便勝過了從前任何一款音遊，而且，畫面上可以顯示歌詞，歌詞還可以和譜面特效、彈幕設計充分配合，保障玩家能看到，而不是專注在打譜上忽略掉這些文字。我的想法是它非常適合流行音樂，特別是獨立樂團與唱作人。

現在是看重影音結合的多媒體時代，許多樂團想要出道，就得投入一大把時間金錢拍攝 MV，才能稍微增加一點讓自己被看見的可能，這是不小的負擔，而且網上的觀眾也很可能不會看完，跳著看幾秒沒被吸住就關了。但是音遊就可以讓人從頭到尾把你這首歌曲聽完，而且是專注地打著譜聽完，而且還可能不只打一遍。這對那些認真而寂寞的創作者來說絕對是一個超越任何生意經的誘因，天價 MV 也未必能做到這樣，音遊卻能用相對來說相當低的成本做到；我問了他們製作一首曲子的譜面要多久，答曰 10 小時到數天不等。這雖然也有一定工作量，但比起拍片是輕鬆太多了。

更重要的是遊戲可以做劇情，這如果讓 1980-90 年代「概念專輯」全盛時期的製作人來玩，再找些美術、劇場等藝文界其他領域的強者，用上「策展人」（辦展覽）的思維來設計，配合現在遊戲玩家和設計者的經驗，當能達到以往單單一款遊戲、一張專輯未能達到的高度和廣度。

我 7 月底到 8 月初參加了客家委員會指導、客家音樂人謝宇威主辦的「2022 優客蒞臨音樂創作及藝術文化夏令營」，他請來的講師陣容極強，所以不只是學生，許多社會人士和專業人士都來了。我在博士班期間就研究過客語歌曲，深感其規模與能見度雖遠遠不及國、台、粵語，其傳統底蘊、創新能量和社群的凝聚力卻著實不差。會後我便和謝宇威大哥介紹了《琴鼓歌》並傳了一下教。或許將來，我們有可能聽到客語

的《東方》同人歌曲，甚且看到一些更大的東西，亦未可知！

・2022 年 8 月 4 日：社團「夢幻泡影」出版小說集《天下布文・雨》，此前已在 6 月 4 日出了《人心沉淀物 2・蛾》，7 月 4 日出了《夢想空游・倘若》。

竹水：出這些書很考驗社團的生產力，不過我們還是堅持下來了！感謝各位讀者、作者、製作組的支持，嘿嘿！

・2022 年 8 月 6 日：廣州 THO・東方遊劇天。

同日，江南 THO 在無錫舉辦。

・2022 年 8 月 12 日：胡逆天發布集句填詞歌曲〈畫樓心〉暨解說。

胡：這首歌就是本刊第二期登過的〈柳如是〉。當年有幾處我字都看錯，然後就不免抄錯、講錯，這回全都仔細訂正了。

・2022 年 8 月 13 日：大型合作視頻《2022 年東方夏夜 fumo 祭》發布，全長 3 小時 18 分，以 FUMO 玩偶為主持人，包含手書、音樂、MMD 劇情動畫等共 34 個節目（含開場與串場環節）。

胡：我震驚了。方才聽說社群的活力衰退，年中就又來了一個與《東方華燈宴》同等規模的大型匯演。雖然到目前（8 月 18 日）還只有 5.6 萬播放量，不如《華燈宴》第一屆一開始就能帶著賀歲的標籤衝上六位數，但這樣不依託任何一個節日，或許反而更能體現創作欲的純粹。評論區已經有人喊出了「過年華燈宴，夏天 fumo 祭」。要注意的是它雖以 fumo 為名，但並未限制參演節目一定要有 fumo 或配合這個主題，相當部份參加者或許也只是把自己原本就想做、在做的東西拿過來發，但即

便如此，這也非常可觀了。

如果不計「饅饅來」（油庫里）這種集體創作，Fumo[68]作為單一廠商推出的《東方》絨毛玩偶，可以說是頂流了。幾年前我就經常看到有人帶 fumo 去展會、演唱會，2021 年又有人在《Roblox》上做了《Become Fumo》模組，如今又有了這個夏夜祭。偉哉！

圖 2：如果說饅饅來的魅力在於「挑釁」，這些懶洋洋的 Fumo 娃娃的主要特質大概就是一種「安心信賴」的「弱氣」，而根據愛好者反映，這玩意不論日廠原版貨還是陸廠山寨貨都很難買，只有在虛擬空間裡才不限量。這兩年「元宇宙」熱潮裡很多人拿《Roblox》來作範例，那麼《Become Fumo》也就可以算是一種野生的「東方元宇宙」了。

同日，UP 主**芊年人間**發布與**蘇東聯**合作的視頻〈企劃到完成耗時一年？！辦一場同人展究竟有多難？[69]〉，從活動主辦的角度講述同人

[68] https://thwiki.cc/ふもふも
[69] https://www.bilibili.com/video/BV1eB4y167dd

展會的籌辦流程與經驗談，拍攝了大量展會現場的工作情形。這樣的內容在中文《東方》圈當屬首見。

圖 3：江蘇省展會排期協調情形。可畏的組織力。

・2022 年 8 月 14 日：宜昌 THO；佛山 THO。宜昌 THO 因一些組織因素及 40 度高溫天氣導致來客量不如預期，後組委會宣布解散[70]。

同日，CM100，官作 18.5《彈幕狂的黑集市》（バレットフィリア達の闇市場　～ 100th Black Market.）發售。

胡：這一作的評價低了。許多同好第一時間購入，玩後紛紛嘆曰單調乏

[70] 相關說明參見〈宜昌東方依然在——宜昌東方 Project 同好會對宜昌 THO 組委會宣稱解散一事作出的聲明〉(https://www.bilibili.com/read/cv18244243)及〈溝壑——從宜昌 THO 組委會成員看宜昌本地東方社群成員發表的文章〉(https://www.bilibili.com/read/cv18252736)。

味。道中隨機抽取敵人，但模式也就那幾樣，久之便覺冗長，boss 戰亦乏新意，沒有任何令人亮眼的符卡設計；卡牌收集又要反覆刷刷刷，強迫重複流程，總之這是一款有欠打磨的小品。或曰它可說在《東方》式 Roguelike 彈幕射擊遊戲上作出了初步探索，但其實在 2016 年 12 月，以仰慕、效法 ZUN 而著名的 JynX 就發表了《連緣天影戰記》，也是隨機生成小兵、中 boss 和事件，在 STG 玩家間評價不俗。兩款比較之下，目前似乎是免費的後者口碑較高。為此我特地去下載來玩了幾句，感覺這《天影》刷起來比《彈幕狂》更肝，然而《連緣》的受眾較以 STG 核心玩家為主，不如《東方》有許多 N 級以下的玩家和一般愛好者，所以目前《彈幕狂》的差評應該說是期望大、失望大。

可以理解 ZUN 手上現在好幾攤子事：酒局，漫畫，遊戲，公司與社群，還要帶小孩。這種多頭燒的狀態，還能做出來就很厲害了，但不好玩就是不好玩，很遺憾。不過換個角度來說，ZUN 這一把在這個類型探索上做得不夠好，這不就是我們同人二創輕易超越他的一個機會？

・2022 年 8 月 18 日：社團「Alioth Studio」製作的 Rougelike 卡牌遊戲《東方光耀夜》開啟搶先體驗 [71]。

胡：這是《殺戮尖塔》的仿作，卡牌費用系統上融合了魔法牌（萬智牌／《Magic: the Gathering》）的有色法力制。偉哉《殺戮尖塔》！2018 年初問世的它，一舉開出了 Rougelike 卡牌這一品類，至今已有不下數十款向它學習的遊戲，我也買了好幾款，但一路玩下來還是《殺戮尖塔》最好玩、最耐玩。2018 年 3 月我在觸樂網工作時，主編說這週「週末一起玩」大家一起評它，我就這麼入了坑，然後到 6 月組建了「東方絕頂特訓班」製作《東方》同人模組；及至官方開啟創意工坊後，我們製

[71] https://store.steampowered.com/app/1140150/

作的魔理沙、咲夜等模組迅速上線，拿下了熱門榜一二名，至今名列前茅。當時我也想過，要不另起爐灶，從頭打造一款《東方》的尖塔 like？再想到自己缺乏相應的技能與決心，就算了，但我也相信，不必我做，遲早有人會做。現在，果然來了！

上架一週以來，目前的負面評論主要有「和《尖塔》太過相似」和「售價太貴」（450 台幣／90 人民幣，第一週九折）。

說起同人商品定價問題，這是一個有趣的雷區。我第一次逛同人展的時候頗訝異薄薄一本 16p、32p 就賣 150 台幣（折合人民幣 30+），當時一部商業漫畫單行本一百多頁也就 100 上下。然後我學到這是綜合了交流性、稀缺性、情感性質、量少成本高以及比照日本行情等等，約定俗成的慣例。

如果要論勞動成本的話，做一款遊戲的成本夠出一大堆畫冊、音樂、小說之類的了；論能提供的娛樂價值，一部畫冊、音樂、小說頂多一小時就能看完或聽完，遊戲可以刷很久。如果要論這些，一款遊戲賣到十本書的錢，或拉到和秘活動畫同等的價碼也不為過。但事實與情實上，大家參考的錨定物是其他遊戲的定價，而且是在 Steam 上和各種背景的商業作、獨立作一視同仁。即便你製作組有人身陷各種困難狀況急須用錢，也休想藉此來勸人接受比較高的定價。同好或許願意無條件打個幾百一千塊給你，但看到遊戲賣貴幾塊幾十塊就會不爽。不要問為什麼，問為什麼只會讓更多人不爽，而且你解釋得再對也改變不了這個人性。

站在創作者的立場當然會比較憋屈，但在消費者的立場，同好們願意在展會上花 60 元買你薄薄一本畫集，或是買回去都不一定會拿出來聽一次的音樂 CD，是為什麼？我高興。許多玩家願意在手遊裡氪個成千上萬，為什麼？老子高興。《東方光耀夜》賣得比其他同等規模的同

人遊戲還有元祖《殺戮尖塔》都貴了一些，按理說其實也應該不至於不能接受，但很多人就不高興了。不高興就是不高興，這個我們不能講理。爽不是一切，但是爽佔 80%，絕對不要和這種情緒對幹。我們甚至連「不爽不要買」這種話都不應該講，因為人如果不爽了，可以不只是不買，還可以到處去黑你。

那麼，怎麼辦呢？折衷之道，朝三暮四。大概就是這樣吧。至於太像《尖塔》沒做出太多區別，我個人是不太在意，你太刻意要避開它我反而會覺得多此一舉。這又是一個有趣的議題了：《幻想少女大戰》整個系統、介面和劇情設計的思路都照抄《超級機器人大戰》系列，沒人罵它抄襲，因為作者和玩家一開始想要的就是照抄那個架構，而在劇情和角色塑造上做出精彩。然而同樣的意識卻不能在《殺戮尖塔》的眾多仿作上產生，各方作者和玩家都默認一定要做出足夠的區別才行。這是怎麼回事呢？是因為《尖塔》這個類型才剛誕生沒幾年，還不是懷舊照抄的時候嗎？不，比較主流的意見，是 Rougelike 這個類型不適合發展故事性，所以必須在遊戲性上對決：《尖塔》已經把平衡和趣味做到一流了，各家是因為珠玉在前才不得不努力開掘其他賽道，做出區別。如果要從這個角度上來說，就得看《光耀夜》能不能在遊戲性上做出超越《殺戮尖塔》的地方了。期待今後的更新。

同日，「異美工作室」宣佈去年今日上架的 AVG《海沙風雲》日文、英文翻譯工作已經完成，其他平台的移植工作亦在規劃準備之中。

胡：異美（原名紅茶 games）是從《東方》「畢業」進入原創的團隊，而且編劇有好幾位是「幻想戰聞錄」的班底，可見我們同好走出了一條從同人小說到商業出道的正途，非常值得欣慰。本期我們也做了訪談，請大家務必一讀！

・2022 年 8 月 24 日：社團「星雨魔法店」的首款遊戲《毛玉大冒險》在 Steam 平台開放搶先體驗，這是一款以毛玉為主角的 2D 橫版像素風動作遊戲，講述一隻毛玉為救助夥伴而展開冒險的故事[72]。

以上，為近一年來的大事記。筆者可以明顯感覺到 2021-2022 東方社群熱力的減退，且不說延期、延期、再延期的各種線下活動，即便是各位主催們的創作，也都似乎陷入了一種低迷、低能的消極狀態。我們將目光放回三次元的現實世界，便不難理解爲何會陷入這樣的低谷了。

4 月 26 日上證指數跌破 3000 點大關，儘管有一大批專家跑出來表示這是適合抄底、投資的「黃金谷」，不過過慣了苦日子的大家，早已看穿宏觀經濟每況愈下的真相。無賴一些說，我們自然可以將一切推到新冠病毒上，但又應該如何消解、排除它所帶來的種種負面情緒？我們自然不能依靠肉食者所宣揚的「正能量性癮」；多丟一些心力去三次元的事業上面吧，但也只是從一個失望的極端陷入了另一個苦悶的極端。古人云：「史家不幸詩家幸」，投入心力搞同人創作——尤其是現實主義傾向的作品，雖然可能僅僅是聊勝於無的程度，但回歸一下我們的本心，能夠將自己心裏的聲音揚發出去，不也暫時夠了嗎？至少，這是一個行之有效的、能夠對抗大環境下的消極氛圍的態度。

[72] https://store.steampowered.com/app/1906400

胡：下面，我來簡單講兩句。

截稿後，8 月 21 日，我又在仙盟群裡看到了蘇東聯的冴月麟貼出了「蘇東聯年度社群建設發展峰會」的簡報截圖。佩服之餘，我更想：不知這些同好有沒有意識到，這些社團活動、社群經營和辦展經驗，正好就能讓大家練習到應試教育所未能提供的兩方面能力：一是組織協作，二是連繫市場／接地氣／直面客戶。

圖 4：這要比專業更專業了。

我的高中母校，台灣師大附中，有一位胡天爵老師，在 1994 年大學多元入學方案實施後，先是輔導部份高三生通過推薦甄選、申請入學等途徑提早錄取大學，然後考慮到這些輕鬆下來的人可能影響還在備考的同學的士氣，便從 96 年開始把他們組織起來，給全體高三同學製作、舉辦「創意畢業典禮」，每屆都像主題樂園般將會場布置成羅馬、紫禁

城、魔戒等背景，如此辦成了一項每年都吸引到電視新聞來轉播的特有文化。然而其最重要的目的不是露臉，而是如他所說：「你想想，在十幾歲的時候，有一次機會和一百多人一起完成一件事情，這是多麼寶貴的經驗？」

2002 年他退休後，許多校友擔心這經驗難以傳承，當時大二的我就在附中 BBS 上提議編一本書，胡天爵老師接受了這個提議，然後號召一下，居然就叫到了好幾十人來開會，迅速組成了編輯團隊。我雖高三時申請入學沒上，後來還是聯考，而沒參加過創意畢典製作，但也憑著提議者的身份和文字專長當了執行編輯（實際算是副總編輯）。後來這本書編出來叫《離校手續：附中創意畢典全記錄》，我在這過程中認識了許多朋友，其中不乏後來成為名人者，如蘇打綠的吳青峰（大我一屆）、龔鈺祺（大我兩屆）。而且，阿龔也是因為編這本書才認識青峰，才找了一天早上去看他們練團，然後加入蘇打綠，蘇打綠這才多了一個正宗音樂科班出身的鍵盤手兼中提琴手暨編曲。這裡面有我促成的一份機緣，我一直與有榮焉，當然最主要還得歸功於胡天爵老師和創意畢典的積累。

我想同人活動對大家來說也是這樣的「機緣」。雖然大學也有各種集體活動，但同人相對較能跨地域，且具有一部分的商業性，直接聯繫到市場的終端，也就是和你一樣的消費者，又不必作表面工夫、官樣文章給領導看。辦展會是一件相當繁瑣的工作，裡面各種流程、注意事項，還有如何分工合作處理人際關係，學起來未必比讀書考試難，普通人都能學會，但總要做過才行。如果等到出社會再學，首先試錯成本會比在校時高很多，再來你的同事和老闆也未必人人在行，還有就是，如果你的工作崗位是較少與人交往的——很多自認「社交恐懼症」的同學還覺得這樣適合自己——那你可能就一直沒有機會練習，悶到三四十歲也沒練出普通的社交能力，在人生的黃金階段錯過了多少機會都不自知，到想突破或不得不走出來的時候，就會很辛苦了。

從這個角度上來看，我們圈子最可貴的財富，其實就是這個或多或少帶著自覺在發展的「社群」。本期我們訪問了《海沙風雲》編劇，如果之前沒有《東方》社群和「幻想戰聞錄」這樣的活動，很可能也就不會產生這部作品、這個團隊。另一件值得一提的事情是：2019 年 12 月，ZUN 親臨上海 WePlay，同好把會場擠爆，擠到被公安叫停入場那天的下午，在《東方》展區的魅知工作人員**干也**跟我說：「上午我們看他們 WePlay 人員安排的動線，就覺得有問題，但想他們應該是專業的吧，就不說話了。結果呢？他們一點都不專業！問題出來了，杵在那邊完全不知所措！……本以為他們是專業的，結果我們比他們還專業！」

我聽到「我們比他們還專業」這句話當下，很受觸動。真的，我們往往和外面的人一樣，覺得同人就是小打小鬧，不能跟職業選手相比，於是出去和人談事情也覺得自己低人一頭。在許多方面的確是這樣沒錯。但在少數幾個方面，如展會動線安排、會場秩序維護和應急處置，以及，如何讓來客賓至如歸，覺得我們大家是一伙人——許多同好，幾場展會辦下來，不知不覺間就練成了這門功夫，還不知道自己已經比一些職業人士強了。或許還比不上那種辦了十幾年大型展會的老手，但人家開公司、辦活動怎麼可能每次都個個是老手？難免也會有一些生手，會有一些之前可能完全不了解相關文化的懵新（懵而不萌），扯後腿的 noob。

所以當我聽到「我們比他們還專業」這句吐槽的時候，我很欣慰。我想，從那以後，干也和伙伴們再面臨類似場景，心裡就有底了。WePlay 一役的收穫還不僅如此：干也在那之後發了一條微博，說當天下午，不少中年人都過來遞名片，說你們《東方》怎麼這麼厲害，吸來那麼多人，認識一下。——這在我們同好來看，也就可以認知到，我們社群擁有著一些外界資本、IP 所夢寐以求、求之不得的東西。

時至今日，越來越多同好開始能夠認真評估我們「東方經驗」的價值和用場了。這幾天，又在知乎上看到一篇發於今年 7 月 22 日的〈寧

波首屆東方 ONLY 展會巡迴流水帳〉[73]，作者**心流帕露西**是是會展策畫的科班生，眼見這幾年的困境，竟就在此回憶一年前展會的帖子上作起了理論建設：

> ……國內會展產業理論研究整體滯後，長期以來，評估價值體系仍處於初步構建階段，遠不能滿足會展項目實際發展的需要。隨著國內動漫產業的發展，會展行業發展迅速，漫展已不再是稀奇之物，國內動漫愛好者群體也激增，但缺乏知名品牌，嚴重缺乏指導與規範，會展項目大同小異，動漫元素過於單一，婆羅門群體死去信心[74]；參展商與觀眾參展目的不明確；會展上騙展、會展侵權等問題重複辦展現象比比皆是……《東方》ONLY 展會雖然也存在類似問題，但因為社區的相對封閉性，不考慮參展的路人，類似圈式結構中成員關係相對穩定持久，《東方》愛好者共同形成了一種運營商負責維持基本的秩序，通過社群互動與二次創作來推動社區發展的模式，構建一個名為幻想鄉的擬態社會，可以被稱之為「新民俗」，對傳統民俗文化事象進行衍生、再造和創新，呈現出互聯網新民俗的生動圖景，由角色意蘊所形成的符號表達系統已經具有了民俗的意義並成為當代都市民俗的一種表徵……

又就國內的「行業協會亂象」作出批判：

---

[73] https://zhuanlan.zhihu.com/p/545035672

[74] 萌娘百科：2017 年 2 月 25 日，S1 用戶「藍蓮安」在論壇上發了一個名為「動漫婆羅門消亡史」的帖子。在帖子中，她描繪了一個曾經的資深動漫愛好者「動漫婆羅門」，因為無法忍受當今動漫圈現象，逐漸與時代脫節，終而作出了「或許，他一直自以為動漫婆羅門，其實卻是動漫達利特」的結論。由於此帖生動形象地描繪出了動漫愛好者中鄙視鏈的現象，立刻受到了積極響應，並被轉發到各種平台上，最終形成了動漫愛好者中的慣用語。

胡按：〈動漫婆羅門消亡史〉我也看過，原址已經沒了，其他地方還有轉載但也不知會不會消失，所以有興趣的讀者請自己去找。

近幾年，隨著會展行業的快速發展，國內很多城市的會展管理機構或會展行業協會都出台了一系列展會評估辦法，但是由於多數主辦方並沒有意識到展會評估的真正價值，所以通過某機構的評估，只為自己增添了一道對外宣傳的砝碼而已。當前社會中也確實存在一批機構打著「評估、認證、頒獎」的旗號變著法兒地讓企業掏錢，一方面，評估機構沒有完善、權威、科學的評估辦法，甚至部分所謂評估小組也是由機構相關人員臨時組成；另一方面，機構收取了企業價格不菲的評估費用，產生了經濟利益，就很難做到完全的公正、獨立，而對於展會主辦方而言，只要交齊了評估費用，評審機構派一、兩個人到展會走馬觀花一圈，基本上就可以頒發證書了。

那麼，計將安出？這就呼之欲出了：我們行，我們上。當然，在還沒有充足準備的現階段，這種話不宜太早講，然而我們可以期待，可以討論，包括如果碰到一些如謠言引動不可抗力、導致意外狀況時該怎麼辦。這種令人頭痛的事情換誰都難完美應對，但一個運作、溝通情形良好的社群就比較可以將不良影響控制在一定範圍，維繫人心。

維繫人心，靠什麼呢？我想可以把那些所需的素質統稱為「天爵」。

孟子曰：「有天爵者，有人爵者。仁義忠信，樂善不倦，此天爵也；公卿大夫，此人爵也。古之人修其天爵，而人爵從之。今之人修其天爵，以要人爵；既得人爵，而棄其天爵，則惑之甚者也，終亦必亡而已矣。」這也就是胡天爵老師名字的出典。換言之，「天爵」是高貴的秉性，「人爵」是高貴的名位，可分為人脈、榮譽、成就之類的虛名和法權、利權之類的實位。而「既得人爵，而棄其天爵」，用現代的話來講就是「異化」。

我們做同人創作、辦同人展會、經營同人社群，積累了不少沒有被異化的「天爵」，或者說，就算你只是一個一般愛好者，你在這裡面待

了一段時日，你就知道事情在還沒有被異化前是什麼樣子。這非常重要。不然，你入了職場，要從事相關工作時，先入為主的是一堆流量、營收之類的指標，然後上司跟你說要做出文化特色，但什麼是文化特色？你上司也不懂，只是人云亦云，大家都這樣說。那怎麼辦？先做一份簡報來，把「文化特色」條分縷析個什麼性、什麼力、什麼面、什麼向出來，然後把你團隊照貓畫虎、想當然耳的方案附會到這框架裡說出個一二三四，把彼此糊弄過去就是了。騰訊遊戲發布會就是這樣的。

用孟子的話打比方，這連「修其天爵，以要人爵」都沒有，而是直接 3D 列印一批獎盃出來自吹、互吹。最後沒被你那些話術洗腦的觀眾、玩家過來一看成品，直覺就能感到你們這些全是 bullshit。

而現在你是知道事情本來是什麼樣子、應該有什麼樣子的，你體驗過。場面上或許需要你用學術語言、商業語言來報告，這不難，學一學就會了，你也做得到，然而在這之中你還是可以保有「初心」、保住「天爵」。但如果想教沒玩過、不會玩的人來領略這種「初心」，那就很難了。並不是人家看不懂、學不會，而是屁股決定腦袋，使他不能把心撥回到以往不那麼在意功利的階段。這保證了我們的相對優勢，雖然這優勢並不代表說我們來創業就能成功，但至少會有不少同好能認為你團隊保有著同人的「基因」，而給予初步的好感。

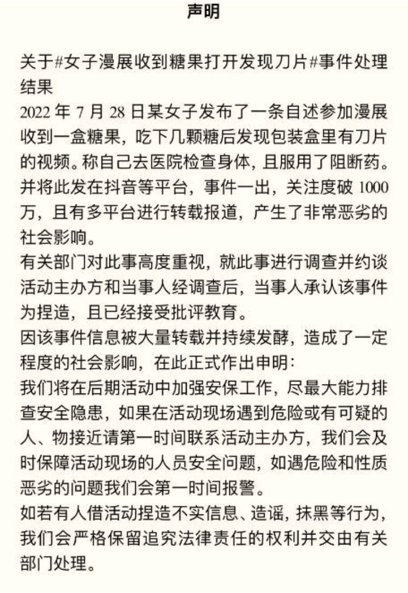
現實中也存在一種「良心不能當飯吃」的反論：「活不下去還講什麼初心、天爵？」老實說，這是很難駁斥的。

我在北京大學讀研的時候，有一回聽系上老師講座，講到大陸高校歷史系的研究情形，說：「很多學校為了追逐排名，會要求老師做一些和本行研究無關的工作；**我們已經是第一名了**，所以比較可以專注。」我剛聽到時有些想笑，但看到老師並沒有絲毫的諷刺、得意之情，只是平靜中帶點僥倖和悲哀地低聲道出，我就不笑了。同學們也沒有笑。老

早的 MUD 和《魔獸世界》也有「滿級才算剛開始遊戲」的說法，還有大家都很熟悉的「你先考上好學校再講別的」。胡天爵老師能帶學生製作創意畢典，前提是這些人已經確定錄取大學。換到現在的業界環境，就是「家裡有礦再來講情懷」。

然而我們並不是沒有「礦」。大家能讀到大學，現在又連成社群，相對於底層和散沙，已經可算是多了一筆「文化資本」。把前述的反論倒過來說，既然我們已經有了這樣相對高的學歷、相對廣的人脈，那就應該多做一些可以保育「天爵」的事情。在目前這樣一個愈發艱難而詭譎的世道中，我們也或許比以前更需要如此相互倚仗。

我期待我們可以經由這樣的事業，來回饋《東方》贈與我們的機緣。



声明

关于#女子漫展收到糖果打开发现刀片#事件处理结果

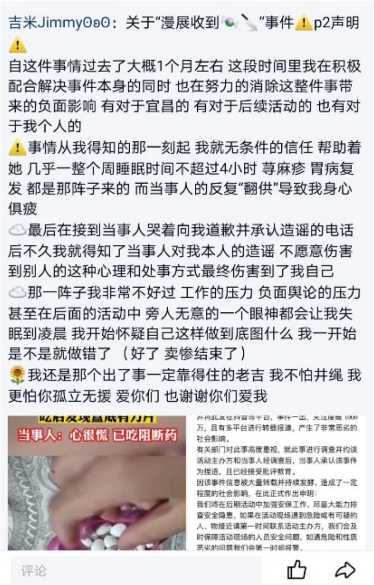
2022 年 7 月 28 日某女子发布了一条自述参加漫展收到一盒糖果，吃下几颗糖后发现包装盒里有刀片的视频。称自己去医院检查身体，且服用了阻断药。并将此发在抖音等平台，事件一出，关注度破 1000 万，且有多平台进行转载报道，产生了非常恶劣的社会影响。

有关部门对此事高度重视，就此事进行调查并约谈活动主办方和当事人经调查后，当事人承认该事件为捏造，且已经接受批评教育。

因该事件信息被大量转载并持续发酵，造成了一定程度的社会影响，在此正式作出申明：

我们将在后期活动中加强安保工作，尽最大能力排查安全隐患，如果在活动现场遇到危险或有可疑的人、物接近请第一时间联系活动主办方，我们会及时保障活动现场的人员安全问题，如遇危险和性质恶劣的问题我们会第一时间报警。

如若有人借活动捏造不实信息、造谣，抹黑等行为，我们会严格保留追究法律责任的权利并交由有关部门处理。



吉米Jimmy0ə0：关于"漫展收到🍬🔪"事件⚠️p2声明⚠️

自这件事情过去了大概1个月左右 这段时间里我在积极配合解决事件本身的同时 也在努力的消除这整件事带来的负面影响 有对于宜昌的 有对于后续活动的 也有对于我个人的

⚠️事情从我得知的那一刻起 我就无条件的信任 帮助着她 几乎一整个周睡眠时间不超过4小时 荨麻疹 胃病复发 都是那阵子来的 而当事人的反复"翻供"导致我身心俱疲

☁️最后在接到当事人哭着向我道歉并承认造谣的电话后不久我就得知了当事人对我本人的造谣 不愿意伤害到别人的这种心理和处事方式最终伤害到了我自己

☁️那一阵子我非常不好过 工作的压力 负面舆论的压力 甚至在后面的活动中 旁人无意的一个眼神都会让我失眠到凌晨 我开始怀疑自己这样做到底图什么 我一开始是不是就做错了（好了 卖惨结束了）

🌻我还是那个出了事一定靠得住的老吉 我不怕井绳 我更怕你孤立无援 爱你们 也谢谢你们爱我

圖 5：某宜昌展會人員在 QQ 空間針對一造謠事件的聲明[75]。據悉此事致使不少其他地區的漫展也被一些樂子人跟著造謠、舉報，加上先前原訂 7 月中在南京舉行的「夏日祭」被人以民族主義言論帶出節奏而叫停，許多暑期檔的展會就此黯然取消；宜昌 THO 之成績欠佳，或亦有受其連累。我們不可能杜絕這種事故，因為二次元多少就是會吸引到一些心智未成熟的人。然而令我驚訝又欣慰的是，這位吉米，居然和肇事者（未成年）建立了溝通和諒解。換成一般的商人碰到這種事，雖然應該也沒辦法追究什麼，但處理起來大概就不會這麼有人情的溫度。這是值得我們珍惜的。

[75] 吉米 Jimmy0ə0 的 QQ 空間：https://user.qzone.qq.com/290485666/mood/a27550119c8203638d720d00?_t_=0.859438319284709

剗襪步香階，手提金縷鞋

——《東方》人物足衣談

Sagume[1]、楊柊樹[2]

前言

博麗神主 ZUN 曾言：「《東方》是色情遊戲」並說：「即使是我討厭的東西，我在原則上也要保護」[3]，ZUN 原旨是保護二次創作，不管是不是「エロ」（色情 erotic 的縮寫 ero 的片假名，中文地區常直接讀寫為「工口」）——但 ZUN 事後又坦言「可以用送我東西（東方的エロ商品）作為補償」，可見其實 ZUN 倒也不是那麼排斥色情。與其說 ZUN 排斥色情，倒不如說 ZUN 是在暗示「假如你搞的二創合了我的性癖，那麼我會更高興地給予保護哦？」。心照不宣之下，一眾東方狗、東方友、東方狗友便也能藉乘東風，組成春風，愉快地弄出一波波的二次創作。如繪畫方面，Pixiv 插圖網站和萌娘百科上有完備的 Tag 標籤檢索功能，各種性癖也就得以在這寬鬆便利的歡快環境下，萬象紛呈、萬物競發、

[1] 李煜〈菩薩蠻・花明月暗籠輕霧〉。剗（音同「產」，ㄔㄢˇ／chan3）襪，意為只穿襪子。所以李煜也是戀襪癖！另感謝楊柊樹兄在本文對於繪畫技理部分的論述分析，彌補了我個人在這方面知識的缺失。為了共同的性癖，乾杯！

[2] 畫師（非科班出身），出版愛好者。

[3] 語出 2015 年 3 月 19 日的「Niconico 超會議－試飲會」。

萬馬奔騰、萬佛朝宗了。

而在這樣「一綱多本」、「多元一體」的文化生態圈中，ZUN 始終保有著不可替代的話事權[4]，所以有關 ZUN 的性癖的討論，也不時就在推特、論壇、貼吧、QQ 群等地進行，可惜多只是隨興閒談。本文便擬緊緊抓住典型性癖的其中一種：足文化，來對 ZUN 在《東方》系列中有意無意透露出來的取向予以仔細分析，釐清其背後的歷史文化背景和審美理想的變遷，以饗同好。

一、溯源

ZUN 出生於昭和年代後期的 1977 年，在審美上必然會受到當時所在皆有的西方影響，例如大致同時期的 ACGN 作品《亞爾斯蘭戰紀》(1986-2017)、《鋼之煉金術師》(2002-2010)、《魔女獵人》（エル・カザド）等都是以西方人物的姓名風格對作品人物進行命名。在五部舊作中，這種影響也是隨處可見：如《東方靈異傳》中的伊利斯（エリス）、《東方幻想鄉》中的艾麗（エリー）等。

---

[4] 順便聊聊，大陸《東方》圈中有過關於「如果 ZUN 涉及了政治言論導致被封殺，我們該怎麼辦？」的討論。主要有兩派觀點：一為主張獨立發展，不承認 ZUN 作為《東方》領袖的資格但仍然保留自己對《東方》的愛好和愛好者的事實——說白了就是逐漸走上像「Cookie☆」那樣游離於《東方》但又脫不開干係的道路。二是原教旨主義，選擇性當看不到這些言論，宣稱「我們只關注《東方》，其他的東西別引入《東方》裡進行討論」。但事實上，在民粹盛行的網路環境下這種想法也不切實際，參考現代文學史裡的京派「不問政事」的態度，便可見一斑。在文化寬容度日益收緊的今天，ZUN 關於工口的言論哪天如果被爆出圈外，會不會引起非議還真的難以判斷。

緊隨昭和之後，平成年代的 ACGN 作品在人物外形設計上也是充斥著西方文化的影響，但逐漸呈現出東方文化和西方文化相混雜的狀態。因此，想要對 1996 年至今的《東方》系列人物的襪子類型、風格作歷時的分析，就必須先將它置諸昭和(1926-1989)—平成(1989-2019)年代的審美浪潮變遷之中，從宏觀視角把握它在其中的定位。

昭和年代跨越了大半個世紀，其中以二戰結束(1945)為明顯的分界點，日本女性的服裝亦呈現出明顯的區別。1926 年裕仁即位之初，日本的服裝文化以和洋混搭為主：明治時期全面西化的影響仍在持續，但本土傳統亦未消亡，所以此時出現了和服＋西裝皮鞋這種搭配。

圖 1：大正－昭和前期，上身著和服、下著長棉襪＋西式皮鞋的女性。

1931 年侵華開始至 1945 年日本投降之前，日本民族主義、軍國主義思想橫行，在嚴酷的戰時條件下物資短缺，女性無暇顧及自己的著裝打扮，加之帝國政府在 1940 年頒布了《國民服令》，要求女性一律身著寬鬆肥大的「勞動褲」，女裝便只能以實用性為主。1945 年 8 月日本被美國接管之後，西方歐美的時裝與時尚文化全面湧入日本，此期日本女性大多追求襯衫、腰帶以及下擺寬大的束腰長裙（此者後來爲連衣裙所替代），被稱為「昭和三件裝」。這種風格持續時間不短，期間也有一些部分的變革，如 1947 年法國時尚消費品牌 Christian Dior（克莉絲汀・迪奧）經由美國傳入日本，受到日本女性的青睞；1950 年英國電影《紅鞋》在日本上映，亦成風尚。總體上，昭和年間的女裝風格在保守中漸漸走向開放。

1960 年代末至 70 年代初，日本發生安保鬥爭、學運風潮（村上春樹《挪威的森林》即此時代），日本年輕人從「清新端正」變成訴求「瀟灑奔放」，讓性從「委婉含蓄」變成「健康的性感」，達成了第一波的情色解放。服裝方面開啟性癖化浪潮，也蓋由此時開始。在那之後，日本發生了「色情寫真啟蒙」等運動，大力推動了風俗產業的發展；經濟能力欠佳的學生群體，在這場浪潮中首當其衝，其肉體、以及和肉體相關的**制服**等也逐漸淪為色情解放浪潮中的一部分。這大約是性癖物化的現實催因，其背後的經濟因素是不能忽略的。

ZUN 身在日本，不可能對日本的風俗產業沒有瞭解，也應當會在有意無意中被這種被物化、商品化的制服拜物思想所影響，從而產生「將自己的性癖融入藝術生產中」的想法。於是乎，這就成了我們在《東方》系列中得以探究 ZUN 性癖的根據。

但若把全部制服內容都辦出來講一講，那未免篇幅過大。能談的東西過多，所以還是應該豎一個靶子，將襪子從制服的商品文化中剝離出來，當作是一個獨立的主體進行探討——畢竟筆者不知道 ZUN 是不是

制服控，但可以斷定他是一個襪子控。

二、ZUN 繪襪子的畫理探討

從《東方紅魔鄉》(2002)至《東方虹龍洞》(2021)，ZUN 的畫技可謂「穩定進步」，在《神靈廟》(2011)前後進入了自己風格的成熟期。不過，對「不追求畫面寫實」的《東方》角色來說，以「是否寫實」來做評判 ZUN 的畫風不免有失公允，何況涉及「畫風」（畫面風格）的爭辯更是難有定論。但我們不妨回首繪畫作為視覺藝術的本質特徵之一，即「概括」帶來的審美趣味。

魯道夫・阿恩海姆《藝術與視知覺》有云：「在視覺形象的世界中，觀者在觀察一個物體的過程中，不僅會將物象自身印製在敏感的、可信的視覺器官上，更會主動地對物象進行探索，由此形成了觀看過程。」而畫家要做的，便是利用這一觀看過程——主動選擇、提煉特定的「造型元素」（線條、形狀、調子、色彩、材質等），通過在二維平面上還原三維世界的部分或盡可能豐富的特徵，以求勾起觀看者的視覺經驗和記憶，從而實現記錄資訊或傳遞情感的功能。這一「主動選擇和提煉」的過程，就是所謂的「藝術概括」[5]。

如果能分析畫家從中選擇並提取造型元素的思路，觀察畫家主動選

[5] 面對無限複雜的客觀世界，我們無法僅憑畫筆有效地如實複製眼前所見、還原出全部細節；高明的畫家因此轉而「再現」眼前所見的印象，通過抽象的形狀、調子調動觀看者既有的視覺經驗。事實上，當你仔細觀看一幅油畫或水彩的局部，你會發現它們只不過是無意義的筆觸與色塊。關於這一理論的詳細論述請見（美）安德魯・路米斯：《畫家之眼》。

擇哪些特徵並在多大程度上還原現實本身的特徵（即「寫實」的程度），或許便可一窺畫家創作時的取向，領略不同「畫風」所特有的趣味。

ZUN 自然也會參考現實物件進行概括，只是他似乎滿足於自己既有的作畫習慣，無意專門研究繪畫的「技法」[6]。如前所述，ZUN 在繪製角色時，無論是比例還是結構，都透露出某種「隨性」的態度。早些年「ZUN 的繪畫教室」(Zun teaches Drawing)[7]便集中體現了歐美玩家對這一態度的吐槽：

在下面畫兩條肉色的管子
這個是腿
膝蓋、腳踝等等各種人體部位都不需要
沒人在意那些東西

具體到足部和襪子的描繪，ZUN 在下半身繪畫技法的進步速度和角色其他部分保持一致，自「變革時期」足部的作畫方式基本趨於穩定。對比見下：

[6] Technique，語出安德魯路米斯《畫家之眼》。他認為「技法是美的前提，是一切美的集大成」。
[7] https://zh.moegirl.org.cn/ZUN 的繪畫教室

圖 2：左《紺珠傳》靈夢立繪，右《虹龍洞》靈夢立繪。

如果僅僅觀察腿部和鞋襪，能看出 ZUN 愈發熟練，比例和結構更加接近日系畫風既定的「範本」[8]，但仍然缺乏明確的「結構意識」。

[8] 某種意義上，日系畫風是對寫實人體高度抽象概括形成的一套「通用符號」，儘管在比例與形狀上摻入主觀成分，但結構仍然寫實，遵循真實人體的表現邏輯。在寫實與形狀的取捨上較為出彩的，我首推 Comic LO 的封面畫師たかみち。

圖 3：右為修正後腿和腳的結構。（筆者自繪）

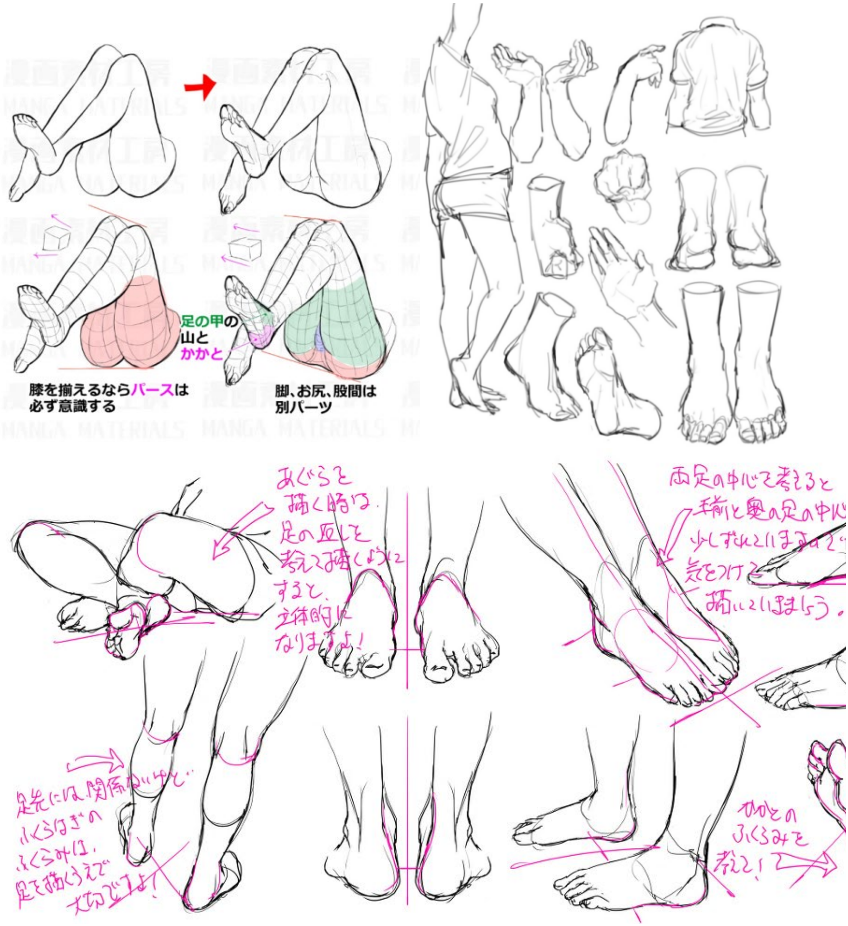


圖 4：足部結構作畫要點[9]。

[9] 出處：左上：漫畫素材工房 https://www.pixiv.net/users/16776564
右上：https://www.pixiv.net/artworks/49706536
下圖：https://www.pixiv.net/artworks/79535250

對比上面幾張圖，不難得見，ZUN 對足部的各項體塊及其結構缺乏足夠清晰的認識。如角色屈膝後，膝關節以下的結構關係更是只添加寥寥幾筆掩飾過去（更有甚者如《永夜抄》裡鈴仙的筷子腿，是更加直截省事的偷懶做法，在那之前這種情況也所在多有）。脛骨表面覆蓋的肌群不同截面形成的凹凸起伏變化並未被「有意識地」取捨概括，恰恰相反，ZUN 似乎從未意識到線條的微妙轉折能夠暗示「骨點」的存在。

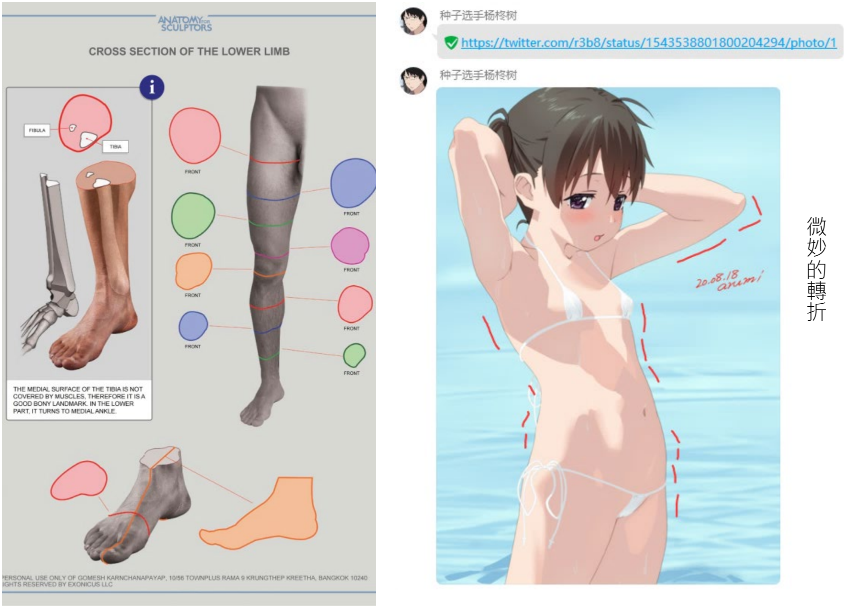


圖 5：左為《Anatomy-for-Sculptors 藝用人體結構》插圖；右為柊樹所舉的例圖。柊樹：請看她身體旁邊畫線標出的微妙轉折。這種落筆的微妙差距，就能看出畫師筆力的高下。這些微妙轉折的合理性建立在細微的結構起伏基礎上，但卻通過線條本身的變化體現出來，兼具結構信息的表達和圖形層面的審美趣味，再難不過了。

同樣，在描繪角色襪子時，ZUN 似乎並未清晰地交代襪子穿戴後形成的結構，同時也捨棄了面料作為襪子的造型元素。理想的形態是：一

雙合腳的襪子自然地包裹在角色的雙足上，襯出其下的結構。丹尼數(Denier)[10]較低的絲襪，薄薄一層覆蓋在角色腳上，其下的肌膚隱約可見，腳的結構更是顯露無遺。至於其他襪子，決定其形態的除了足部本身的結構，雙腳運動時（如踮腳）的姿態造成布料擠壓拉伸所形成的褶皺[11]共同組成角色姿態的「張力」。與此同時，襪子的面料（厚度、材質的軟硬程度和透明度）則進一步塑造襪子呈現在二維畫面上的形態——面料越厚實，越不容易見出足部本身的輪廓；部分部件處厚實的種類還會受重力影響自然垂下，形成褶皺[12]。通常來說形成褶皺的因素包括重力、（布料覆蓋的對象的）結構、（覆蓋對象運動形成的）支點、以及各種布料的材質面料。且襪子布料往往具備一定的彈性，受重力影響小，最終褶皺呈現出的各種形態，是有利於增添表現的趣味的。可惜 ZUN 似乎並無意願特別畫出。

不僅如此，角色仿佛「漂浮」在虛空中，足部的位置無法符合角色上半身姿勢表現出的重心，前後腳形成的空間關係也有些曖昧不清，或多或少損害了整體畫面的「圖形感」。在這種情況下，僅僅依靠襪子的褶皺、類型等進行視感上的彌補，是遠遠不夠的——何況 ZUN 的畫工，也不很能支持這一點，通常要依靠腦補才能進行。

不過，ZUN 在設計角色動態時，顯然並非從未考慮過角色足部的「演出」[13]。足部的動態凸顯人物性格的功能不可忽視，比如外向的男性角色往往站立時雙腳外八字展開，可愛的女性角色雙腳微微內收，特

[10] 丹尼數系用來衡量絲襪厚度的一個指標。丹尼數越大，則絲襪厚度越高。
[11] 關於褶皺形成機制更詳細的論述請見（美）伯恩・霍加思(Burne Hogarth)著：《動態素描・著衣人體》。
[12] 這一點在泡泡襪的踝部以上部分體現尤為明顯。
[13] 「演出」一詞語出動畫業界，大致負責畫面的具體構成；這裏可以理解為根據設計意圖主動調整畫面各項元素。

立獨行的角色站立時重心往往落在其中一隻腳上……當然這些不過是約定俗成的「習慣」，實踐中未必要墨守；但 ZUN 有意識地調整角色雙腳的站位，盡可能避免自己早期角色呆板站立、雙腳彷彿「無從安放」的窘境，確是顯而易見的。可以大膽地想像，如果 ZUN 有心，那柔滑的足背、微微隆起的足弓、潔白的絲襪在肌膚表面泛起的些微褶皺、修長而翹起的腳趾，能否出現在未來他筆下的角色之中呢——儘管這個願望現在便可在 Pixiv 上得到滿足就是了。

圖 6：《Lolita》(1997)中 Dolores 的雙腳的「演出」無時無刻不在彰顯這一複雜角色的情緒與性格。

綜上所述，我更傾向將 ZUN 繪製的角色視作實現和展示他創意的「原型圖」，儘管未必足夠精美，但足以承擔這「原型」的功能，成為玩家瞭解這名角色特徵和 ZUN 本人設計意圖的「窗口」。只要玩家能認得出「這是雙白色的短襪」足矣，而不必非要深入刻畫出雙腳多麼具體的結構、多麼精確的褶皺分佈。既然他本人對於追求「技法」進步並無執念，我們又何必執著於 ZUN 對足部和鞋襪的繪畫水準，揪住「畫風」不放呢？相比之下，分析 ZUN 在角色襪子類型的選擇思路，才更容易

見出他本人的設計意圖。

三、縱向對比分析

下面就《東方》系列中依照作品面世年份進行排列，縱向對比各作品中人物出現的襪子類型。

首先要對《東方》系列 STG 的畫風作一分期。本文採用知乎上「雲翳霒霴」在答問「你怎麼看從紅魔鄉到天空璋的 ZUN 畫風變化？」[14]中的分法：舊作時期、古典時期、探索時期、成熟時期、變革時期。

舊作時期(1997-2002)：此時是《東方》的初創期，這時期的作品只包括《東方靈異傳》、《東方封魔錄》、《東方夢時空》、《東方幻想鄉》、《東方怪綺談》五部，ZUN 的審美情趣也只能說稍稍顯露。五部舊作遊戲內人物立繪只有上半身像，因而無法直接討論其中人物襪子的類型，只能通過遊戲開始界面僅有的圖像來看。總體而言，舊作時期的 ZUN 繪襪子，基本是和「包子臉」如出一轍的圓滾畫風，對於腳趾、褶皺等細節我們也基本不必抱有任何期待，另外顏色也僅僅出現了白色。在《靈異傳》和《封魔錄》中並沒有人物全身立繪，所以無從討論；在《夢時空》的封面中出現了部分人物的全身立繪，可見其中的岡崎夢美（靈夢左上紅衣者）、卡娜・安娜貝拉爾（靈夢左上藍白衣者）以及右下的紅衣魔理沙是著白襪的。依稀可以看出白襪筒口處帶有花邊，頗有洛麗塔時尚中對於「如少女般的優雅、可愛氣質」[15]的強調。這個細節一直延續到《東方》正作系列的古典時期。在有關舊作的同人創作中，

---

[14] 問題連結：https://www.zhihu.com/question/283836863/answer/433846819

[15] Luna Chang：《日本洛麗塔時尚的興衰》，（台灣 U-ACG 2021 論文），頁 1

花邊白襪這個屬性一直得到了二次創作者們的尊重和沿用。

圖 7：舊作中關於岡崎夢美的同人創作(Pixiv: ID=97053533)，可以看到明顯的花邊白襪的設計。

而在《東方幻想鄉》中，封面中博麗靈夢和霧雨魔理沙所著的白襪便非常明顯了。靈夢因巫女服裙擺較長，遮住了腳踝的位置，所以無從得知其具體的襪種，只能判斷顏色為白，聯繫其巫女屬性所具備的東方色彩，ZUN 也不大可能會搭配太過洋氣的襪子給她，所以筆者可以猜測爲日式的足袋或者普通的棉襪。而霧雨魔理沙是代表西方魔女文化的角色，因此 ZUN 給她搭配了花邊白襪，是符合角色文化設計之思路的。

圖 8：《東方夢時空》和《東方幻想鄉》封面，以及同人創作中幾部舊作中靈夢的形象(Pixiv: ID=97895132)。可以看到舊作靈夢是足袋－普通白棉襪交替變化的。但是在 ZUN 繪裡，其實難以分辨究竟是足袋還是棉襪。這裡倒可以看出畫師對這一疑點靈活而且妥當的處理。

此後的作品，和《東方夢時空》等基本沒有區別，故不再展開討論。總之，這一時期 ZUN 的畫風屬於草創階段，畫工粗糙，但對於人物角色的形象設計已經有了基本的分類和創意，這種「整體尊重客觀，細節進行魔改」的思路一直沿襲了下來，並服務於整個《東方》系列，直到最近的《東方虹龍洞》依然如此。

古典時期（2002-2003）：這一時期只包括《東方紅魔鄉》和《東方妖妖夢》兩部作品。這兩部作品中仍然可以看到 ZUN 在舊作時期遺留下來的像素畫風（以及他的潦草畫工）。從這一階段開始（準確說，是《妖妖夢》)，《東方》的主要人物全部都開始擁有全身立繪，因而對於以前很少繪畫足部的 ZUN 來說，無疑是一個大工程和大難題。所以在這一時期的立繪，你可以看到俯拾即是的崩壞比例和奇特肢體：

圖 9：騷靈三姐妹的「筷子腿」。

圖 10：八雲藍和橙的「饅頭腳」。

但同樣，你也能看到款式多樣的襪子：

圖 11：《東方妖妖夢》中，選人界面博麗靈夢所著的是花邊白襪，而到了遊戲中的對話立繪，就變回了普通的白色三折襪（三つ折りソックス）。魔理沙在此作中亦然，擁有兩種不同的襪子。

圖 12：《妖妖夢》中八雲紫奇形怪狀的鞋襪。而西行寺幽幽子身為一個優雅高貴的亡靈，在其代表純潔無染的白襪上面，多繫上一條藍色絲帶，也是很合理的——何況她穿的還是橫帶鞋(Bar shoes)[16]呢！

這一階段，應該說 ZUN 有一種純襪情結：《東方紅魔鄉》和《東方妖妖夢》兩作出場的人物，有一個沒一個，基本都是不穿鞋子的。這裡

[16] 也被稱為瑪麗珍鞋，指那些帶有一條或者多條系帶的低幫鞋。一般由黑色皮革或者黑色漆革製成，並帶有一條由紐扣或者搭扣固定的系帶，鞋頭圓而寬，鞋跟低且鞋外底較薄，多見於女生穿著。在筆者唸高中(2014-2017)那會，校運會是可以穿自己的服裝的，但基本都是跟隨韓流風格，穿窄腳牛仔褲，配**船襪**帆布鞋等。但這些年來，穿 JK 制服的人是越來越多了，除了搭配皮鞋，一般就是搭配橫帶鞋了。

面可能有 ZUN 偷工減料，減少工作量的考慮——畢竟畫鞋子比畫這種饅頭式的襪子腳要複雜多了。但從主角二人組的不同襪子配置來看，ZUN 可能還滿有儀式感的，只不過這種儀式感是通過更換襪子來體現。在選人界面，角色是理應作為一張名片被玩家去看到的，那麼更加應該配上西式的花邊襪子才合理——就像西服被傳入日本之後，被作為正裝處理一樣。而在遊戲進行途中，角色的立繪就不再處於優先地位，所以再換上比較普通的三折白襪，玩家也就可以更加集中心力於遊戲的推進上了——當然也有可能就是，花邊白襪要難畫得多，每一個初學畫畫的人大抵都深有體會罷？

探索時期(2004-2008)：包括《東方永夜抄》、《東方花映塚》、《東方風神錄》、《東方地靈殿》四作。其中《花映塚》一作並沒有全身立繪，只有角色的像素繪，要辨認角色的襪子類型難度太大，所以畫師一般會對四季映姬、風見幽香、小野塚小町等幾個新角色作出自己理解的襪子畫法，例如四季映姬是法官，能力又是「判斷是非黑白的程度」，所以給她設計成黑白二色的鴛鴦襪；又或是看中了四季的幼女氣質，而給予一雙白色的三褶襪乃至泡泡襪，都算符合角色個性。

在《永夜抄》中，可操作人物全部以側身像出鏡。這作開始，主要有兩大特點：一是角色選擇立繪和遊戲對話立繪相同，上文所述的那種小區別和儀式感暫時消失（當然也可能是這一作出場人數太多，ZUN 怕累要偷懶）；二是角色們都終於穿上了鞋子——除了愛麗絲・瑪格特羅伊德和因幡帝，但帝本來就是一隻地上的妖怪兔，不穿鞋子更符合其熊孩子、腹黑的特點。而愛麗絲，在僅有的兩次官作 STG 中的出場，都沒有得到一雙鞋子，不知該說這是不幸呢，還是應該說她得到了神主的眷顧，讓她作為 ZUN 早期的純襪情結的吉祥物而存在，是一個幸運的角色？

圖 13：左圖（P 站 ID=97065050）是幼女氣質的四季映姬。右圖（ID=84841697）系著黑白二色及膝襪的四季映姬。

但至少有一點是可以肯定的，禁咒詠唱組的另一員，魔理沙就沒那麼好運。雖然她擁有了鞋子，但得到的是扭曲到令人髮指的腳部外形：

圖 14：筆者難以想像，在三次元中這樣的足部會是何種形態。當然靈夢的比例也好不到哪裡去，但是比起魔理沙的，起碼能看。值得注意的是，這次靈夢穿的是花邊白襪，而魔理沙穿的是三褶襪，這可能是 ZUN 逐漸拋棄一般 ACG 人設的陳見舊縛，大膽應用自己的設計思路了。

《永夜抄》中還值得一提的，是西行寺幽幽子和夜雀這兩個角色。夜雀是很多人所認為的 ZUN 所設計的第一個穿過膝襪的角色。儘管從立繪上看，她穿的鞋子跟中國古代的布鞋極為相似，而且腳背部分的那一搭白色，和以上部分的暗紅色格格不入，因此以筆者個人角度來看，這玩意只能算是襪套——不過大批二創作者們已經默認她穿的是過膝襪，筆者在此也只能略提一點異見。但這裡應該歸因於 ZUN 的畫工不足以

支持我們作出明確的界定。

而幽幽子的襪子，本應是純然的白色（所以 ZUN 有 200%的白襪情懷），但在立繪中卻呈現出一部分藍色甚至暗紫色。即使排除了陰影部分的畫法，但仍然顯得怪異。這裡就該由 ZUN 的上色工夫來背鍋了，ZUN 的線稿質素要比上色稿高，這幾乎是任何一個畫師都認可的事實。當然，故事通關後的插圖，品質也是忽高忽低的，但一般是不上色的比上色插圖畫得好些。

圖 15：小碎骨，天下無敵啊！（胡：右圖作者為本期封面畫師秋橘，群友評價：「果然女畫師色起來更猛」。全圖網址：https://www.pixiv.net/artworks/100799780）

到了《東方風神錄》，魔理沙足部繪製崩壞的情況依舊存在。但從

這一作開始，ZUN 開始嘗試「白襪＋黑鞋」以外的足部搭配了。比如鍵山雛的黑色長靴、河城荷取的藍色水靴、八坂神奈子的日式草鞋等等。秋靜葉的立繪，與其妹秋穰子相比要順眼得多。秋穰子的兩隻左腳是廣為人知，而秋靜葉的內八字站姿，倒也和她白襪黑鞋的穿著比較搭配。

不過，之後加入自機組的新成員——東風谷早苗的搭配，是比較經典的白襪＋皮鞋。或許 ZUN 對於自機組成員都會有一種白襪情結，所以你可以看到靈夢、魔理沙幾乎亙古不變的白襪＋皮鞋（自第 13 作《東方神靈廟》開始才有所轉變）；鴉天狗射命丸文自本作出場的裝扮也是花邊白襪＋一齒高木屐，在之後各個官作（包括漫畫）出場時也大概遵循了這一風格。至於魂魄妖夢，則幾乎沒有變化，一直是三褶白襪＋皮鞋。

而洩矢諏訪子，應該可以算是官作的第一位過膝襪擁有者。不過不知道是因為她身高的原因，還是 ZUN 對於過膝襪的畫法上存在誤解，在其上端襪口的位置，出現了本不該出現的褶皺紋——這種情況在常見的二次元畫法中是幾乎不可能出現的。過膝襪的特性就是對於腿部線條的強調，所以斷不可能將其畫成三褶襪、泡泡襪等對襪子褶皺、線條更為重視的外表。結合 ZUN 的畫工和情結，筆者估測應該係 ZUN 在畫法的理解上存在偏差。

《東方地靈殿》是探索時期的最後一作。這一作品中，自機二人組的裝扮是一如既往的白襪＋皮鞋，類似的角色還有黑谷山女。靈烏路空是官作 ZUN 繪中第一個著異色（黑色）襪子出場的角色（如果把之前的夜雀的過膝襪當成是襪套的話），整體風格上類似女高中生制服。而火焰貓燐是第一個光腳穿鞋的角色[17]，古明地覺是第一個穿拖鞋出場的

[17] 當然你認為她穿了船襪也可以。

角色……等等。可見 ZUN 在此作中對於足部的設計花了不少心思，作為探索時期的最後一作，ZUN 對於足部設計的多樣化傾向是很明顯的。

前頁圖 16：左上係秋靜葉的內八字站姿和經典鞋襪搭配，而在右上圖中可以看見洩矢諏訪子的過膝襪上端的折皺部分。這種折皺其實實際上並不是不能存在於過膝襪，筆者在 Crows Eye Productions 出品的《Getting Dressed in 14th Century》[18]考據、復原向視頻中（下圖）就找到了中世紀時期女性所著的早期過膝襪，便存在這種折皺。這是因為當時的紡織技術尚未夠班，襪子不具彈性，要將上端襪口固定下來才可使之不致滑落：而這種本身缺乏彈性的襪子，在使用**襪圈**進行固定之後，會無可避免地出現折皺，具體情況便如圖所示。彈性襪子出現之後，襪圈也就失去作用，逐漸成為一種純裝飾性的物品，甚至帶上一些情色意味了。

其中值得一提的是水橋帕露西。這一角色的襪子在形狀上，和三褶襪類似，但是在長度上又不符合。如果按照萌娘百科等平台的網友意見，認為這是**泡泡襪**的話，那麼它的外形又完全不同。至少，你可以從立繪上看到，泡泡襪是不可能存在腳踝部位那樣平整、貼肌的外形的。所以在 P 站上，對於帕露西的襪子的處理可謂百花齊放，既有泡泡襪，也有普通的三褶白襪，又有套上海軍藍及膝襪者，當然也有畫師覺得難以處理，就乾脆不讓足部出場了。

次頁圖 17：左為水橋帕露西，右為《魔法禁書目錄》主要角色御坂美琴，可以明顯看到美琴所著泡泡襪在畫法上和水橋帕露西的區別。順帶一提，泡泡襪在二次元中的形象，和在現實情況中也存在很大區別。下圖為現實中的泡泡襪，可以見到其層層疊起的褶皺，給足部外形的塑造添加了更多的立體感。而在顏色上的搭配，常見的泡泡襪是白色，與黑色的皮鞋相搭，則更加富有對比感。右邊的黑色泡泡襪較為少見。

[18] 視頻連結：*https://www.youtube.com/watch?v=Ibj7GsfsCpI&t=171s*

成熟時期(2009-2011)：包括《東方星蓮船》、《東方文花帖 DS》、《東方神靈廟》三作。《星蓮船》的特點是異色襪子的數量逐漸增多。本作中的雲居一輪、封獸鵺都穿上了白色以外的襪子，尤其是封獸鵺所著的黑色過膝襪（襪子材質實在難以分辨[19]），配合其黑色短連衣裙，略有朋克少女之風，人物整體風格陰異，符合封獸鵺「外星人」的設定——如果你把《星蓮船》的自機三人組拿來對比，便不難發現自機三人組的服裝氣質簡直是乖寶寶，一律的皮鞋＋白襪，第一印象就是個三好學生的樣子。再對比回封獸鵺，不但叛逆感爆棚，配上超短裙甚至還有了一絲情色味道。P 站上關於封獸鵺的二次創作，基本都是把其過膝襪當成黑絲處理。

圖 18：P 站關於封獸鵺的二次創作。（ID=98024426）

雲居一輪的灰色襪子，多多少少是不符合 ZUN 一貫的氣質／性癖的。主角組在 ZUN 的設計中是萬年不變的白襪子，在幾部官方漫畫中亦復如是，只不過襪子種類屬於彈性範圍，可以由畫師自己裁定。灰色襪子較顯壓抑沉悶，和雲居一輪的修行者身份倒也搭配。作為對照組的

[19] 一方面，ZUN 的畫工不足以支持我們分辨出來。另一方面，另一種過膝襪的材質是棉，如果是黑絲的話，一般會突出強調其反光，和加厚描黑足趾部分。

物部布都、聖白蓮則直接套以靴子，多少算是 ZUN 對於角色設計的一種小小嘗試，甚而是犧牲吧——ZUN 一向都是白襪控，讓他給人物設計灰色襪子，實在是有違他的性癖和審美理想了。

到了《東方文花帖 DS》，射命丸文又一次出場，這次是黑色小腿襪和一齒高木屐，可謂 ZUN 對於主角的一種創新。射命丸文是主要人物[20]，但出場頻率畢竟比不上博麗靈夢和霧雨魔理沙，所以 ZUN 用她來開刀嘗試，概無大恙。另一個人物則是姬海棠果，其鞋襪形態更加難以分辨。腳背部分的黑色帶子與木屐相連，所以應該視作是鞋子的一部分，但在小腿部分的紫色緞帶，筆者在現實世界中則未見過有此中穿法。但我們不妨聯繫之前討論洩矢諏訪子時提過的襪圈，姬海棠果所綁的緞帶在作用上應該與襪圈類似，對**缺少彈性的襪子**起到固定作用，這樣的話便可以推斷出她穿的襪子種類絕非如本作中射命丸文所穿的現代小腿襪等。上端襪口處的褶皺也比較明顯，所以可以推斷出姬海棠果所著者，應該是一種：**在現實情況中缺少對應參照物**的，且缺少彈性的襪子。

那末，她所穿的有沒有可能是一種長足袋？在萌娘百科中，是存在名為「日式過膝足袋」（足袋ニーハイ，足袋 knee-high）的襪子的。在長度上不妨作一些取捨，而短足袋本身是缺少彈性的，需要以腳後的排釘釦子固定：長足袋自然不可能安上那麼多釦子，那麼也只能在襪口處用襪圈綁定，又或是如姬海棠果這樣在小腿部分以緞帶固定了[21]。

[20] ZUN 在形象設計也不會受到如人氣排名等等之類的影響。所以儘管射命丸文人氣甚高，但終究和博麗靈夢是沒法比的。
[21] 但足袋是兩趾襪，姬海棠果的襪子也沒有這種特徵。所以硬要說，ZUN 可能還把木屐也創新了一下。

圖 19：《東方文花帖 DS》中的姬海棠果（左）和射命丸文（右）

《東方神靈廟》中，自機組、幽幽子等人都穿上了亙古的三褶襪，因此不必多談（除開穿上短靴的早苗）。值得一提的是霍青娥和豐聰耳神子。霍青娥是完完全全以《聊齋誌異》中「青娥」一角為藍本的人物，但是整體服飾上，除了那雙布鞋和馬褂，便再沒有太多中國特點了。倘若 ZUN 對中國古代服飾有多一些考據的話，他應該給霍青娥配上一雙**布襪**。但他畢竟給霍青娥設計了頗具西洋色彩的碎花連衣裙，再給一雙寬大蓬鬆的布襪，也只會顯得怪異，所以只能使用硬通貨——給霍青娥配了一雙三褶襪，在外形方面也存在褶皺，算是聊勝於無吧。

若說霍青娥的鞋襪搭配是無奈之舉，那末豐聰耳神子的鞋襪搭配則

是讓人摸不著頭腦。筆者至今也分辨不出，豐聰耳神子腳上的白色部分所著是究竟是白色短襪，還是說屬於鞋子的「表外」[22]。在後續官方格鬥作中如《東方心綺樓》、《東方深秘錄》中，設計師都不約而同把豐聰耳神子設計成赤腳穿涼鞋的大仙。按照如此思路，豐聰耳神子算是《東方》系列中第一個嘗試**「涼鞋＋白襪」**的角色了。

這種穿法在中國會被認為是老土，甚至帶一些猥瑣，但在日本卻絲毫不會如此。大概是日本一直以來就有「足袋＋木屐」的搭配，讓日本人覺得這種搭配其實再正常不過了吧。

圖 20：甚具西洋風味的古代中國人霍青娥，和從城鄉結合部來的屍解仙幹部豐聰耳神子。這兩人堪稱《東方》中足衣大雜燴的典範。

變革時期(2013-)：這時期的作品從《東方輝針城》開始，一直延續到最近的新作《東方虹龍洞》。自這一時期起，神主的立繪變得更具細節，也更能體現 ZUN 本人「尊重角色特徵」的審美理想。

---

[22] 表外(exterior)，係筆者自己生造的詞，指鞋子的外部，用在這裡則是方便釐清豐聰耳神子的鞋子構造：究竟是鞋襪一體？還是涼鞋套白襪？

《東方輝針城》是襪子收穫最為慘淡的一作。這作中，襪子外露的角色僅僅只有博麗靈夢（神主果然愛她，依舊的三褶白襪）和穿著疑似褲襪的十六夜咲夜。要知道咲夜在上一次出場，還是在《東方永夜抄》中，彼時的她還是穿著三褶白襪的可愛女僕，在本作中儼然成為了誘惑、知性的大姐姐式女僕，不得不說讓人耳目一新。

圖 21：《東方輝針城》中唯二穿襪子的女人——傻愣愣憨笑的靈夢，和陰詭詭媚笑的咲夜。《東方輝針城》不如改名叫《東方赤腳城》啦！

此作的魔理沙穿上了短靴，開啟了她和靴子的長久搭配，神主似乎

也意識到，魔女搭配靴子其實也是一個不錯的選擇。而另一個穿靴子的角色，堀川雷鼓則是身著爵士風格的職業裝，富有現代氣息。

到了《東方紺珠傳》，靈夢終於步魔理沙之後塵，也穿上了靴子，只不過在顏色的選擇上是紅色，與魔理沙進行區分。早苗則脫下了穿著已久的三褶襪，穿上了白色及膝襪，彰顯 JK 本色。鈴仙仍然穿著《永夜抄》時期的三褶白襪，也算是 ZUN 對初期審美的一種再現吧。

在那之後，鈴仙在官作 STG 中再無出場，轉而在 FTG 格鬥作中活躍。在 FTG 中，其立繪、像素繪依據黃昏的遊戲類型劃分，可以劃分為兩個階段：第一階段是《東方萃夢想》、《東方緋想天》和《東方非想天則》三作，其中鈴仙襪子形態是經典的三褶白襪，而在第二階段的《東方深秘錄》和《東方憑依華》中，則換成了及膝白襪，算是一種人物形象「與時俱進」的改良。

圖 22：兩個階段的鈴仙對比。

此外還值得一提的是，清蘭、哆崍咪和克勞恩皮絲是久違的**只穿襪**

子出場的角色。上一次大規模存在只穿襪子的立繪，還是在古典時期，而下一個擁有這種「殊榮」的角色，就要數到最新一作《東方虹龍洞》中的管狐菅牧典了。再看美國妖精的星條紋過膝襪子，曾被囧仙評曰「野蠻」[23]，並宣稱只喜歡「白絲」，在某種程度上，囧仙也有受到 ZUN 的性癖的影響罷？

到了《東方天空璋》，由於故事背景的設定，四名自機按照春、夏、秋、冬的季節順序著衣，因此另有一番巧妙趣味：至少我們能看看 ZUN 筆下少女在不同季節中的穿著了[24]。代表春季的博麗靈夢又穿回她的經典三褶白襪；夏季的琪露諾則是赤腳；秋季的射命丸文穿上了白色長襪，冬季的魔理沙亦然。所以說，白色襪子始終還是 ZUN 的最愛。丁禮田舞、爾子田里乃這對從者則是統一制式的洋娃娃套裝，但配上一雙黑色及膝襪，大概有強調秘神的「恐怖」之用意吧。上一個穿這種風格的典型角色還是斯卡蕾特姊妹，但給她們搭配的襪子也是花邊白襪（粉襪）[25]。這就是尬舞姊妹作為工具人的悲哀所在了罷？

到了《東方鬼形獸》，僅有三個角色穿襪子了。ZUN 對襪子的數量逐漸削減，一方面也許是年紀大了，性癖有所減退而趨於平和；另一方面則是他「個性化」的創作觀佔據了主導地位。博麗靈夢在本作中的襪子，破天荒地換成了普普通通的白襪——連褶皺都不帶的那種，但聯繫本作中魂魄妖夢依舊的三褶白襪，所以這不大可能是 ZUN 偷懶所致，除了 ZUN 想給博麗靈夢嘗試一些新的、簡單的襪子，大概也沒有其他

[23] 《文明》玩家流行的反義詞。部份玩家熱衷於各種征服勝利、極限操作或者核彈炸炸炸，把《文明》玩成「野蠻」，這詞後來就外溢到整個遊戲界以及圈外。由於「野蠻」也是一個常用詞，所以大眾可能不甚了解它在玩家圈子裡用出來的「通曉機制而玩出來的無視道德的騷操作」之類的新含意。
[24] 這個願望之前只能在官方漫畫中得到實現。
[25] 在《東方永夜抄》和前三部黃昏格鬥作中，其顏色搖擺不定，視作白色或者淡粉色皆可。同理的還有古明地戀的頭髮顏色（綠 or 灰？）。

合適的解釋了。另一個穿白襪的角色，則是《東方》系列中唯一敢於威脅自機生命安全的吉弔八千慧，其著裝近似民國時期的女學生，給一雙白色短襪，也給這個角色染上些許文藝範兒，雖然她是以最客氣的語氣說出最兇狠的話的。

圖 23：吉弔的服裝與香港、澳門等「中西雜燴」式城市地區的女校服頗有相似之處[26]。

[26] 今天香港地區仍有沿用這種旗袍式的校服。不過香港是一個中西文化雜燴的城市，其校服囊括旗袍、百疊裙、水手服等多種款式，如培道中學的學生便著白旗袍；九龍真光中學著藍色旗袍（在電視劇《M Club》中有體現）；聖保祿中學則是頗具洋味的蘇格蘭格子裙＋襯衫。日本則西化程度更深，多為水手服、正裝等，傳統的和味服裝在校服的應用上較少見。

到了最新作《東方虹龍洞》裏，角色們所穿的襪子基本都沒有什麼創新。靈夢仍舊穿上《鬼形獸》時期的普通白襪，魔理沙依舊靴子，早苗還是《紺珠傳》裡的及膝白襪，咲夜還是《輝針城》裡的褲襪。唯二值得說道的只有管狐和大天狗飯綱丸龍。

前面說過，管狐再現了古典時期的純襪子狀態，而給了她一雙日式足袋，也僅僅是因為她是一隻日本妖怪[27]。日式足袋的顏色如無意外，通常皆為白色。其上司飯綱丸龍的足衣設計，則和同為天狗的姬海棠果一樣令人迷惑。從立繪看，第一眼通常會認作是單純的靴子，但依據天狗一齒高木屐的慣例，卻又不像。因此，在大天狗的足衣繪製上，同人創作中再度出現了如同封獸鵺一樣的彈性處理。一是直接將黑色部分當成及膝襪處理，將紫色部分作為木屐（鞋子）。二則是一體化，將黑色部分與紫色部分一同視作是高筒帶齒靴子處理[28]。三，直接照搬 ZUN 的畫風，並不作區分。

《虹龍洞》裡天弓千亦所著，一般被視作是粉色靴子，但靴子的材質一般不會形成太多褶皺，所以筆者覺得亦有疑點，也可將它看作襪子吧。

次頁圖 24：左圖為大天狗令人迷惑的足衣；右圖、下圖則係管狐的足袋在 ZUN 繪和同人繪師（畫師：原之@harano_c）筆下的不同形象。雖然外形不同，但在足袋這一點上是得到公認的。

[27] 管狐的種族說明參見：
https://thwiki.cc/%E8%8F%85%E7%89%A7%E5%85%B8/%E5%88%86%E6%9E%90%E8%80%83%E6%8D%AE

[28] 畢竟，天狗的傳統可不能丟。

至此，官作 STG 中所有的少女襪子都已經盤點完畢。接下來，筆者

簡單盤點一下幾部官方漫畫中的襪子。

首先是元老級的《東方三月精》[29]。《三月精》對於襪子的畫法基本繼承了 ZUN 本人的審美理想，形態、類型等一脈傳承，對於某個具體人物的襪子可能有創新。如博麗靈夢便以足袋示人，不同於 ZUN 筆下的三褶白襪：

圖 25：左圖即博麗靈夢的足袋特寫。

對於其他人物的襪子形象，也有創新。如下圖的西行寺幽幽子和魂魄妖夢：

---

[29] 以比良坂真琴版本為準。

圖 26：穿著足袋的幽幽子和**褶口花邊白襪**的幽夢，是在 ZUN 繪的基礎上分別自主創作、創新的新足衣形態。

圖 27：比良坂真琴筆下的射命丸文，可以看到她穿的褶口花邊白襪。這種襪子在比良坂真琴筆下出現頻率非常高，或可研判疑似為其性癖。

在《東方醉蝶華》中，水炊き對於襪子的描述也非常精細，甚至其裸襪出場的頻率較比良坂真琴還要高（可能是得益於其大量的宴會場面）。總的來看，水炊き對襪子類型也是基本繼承了 ZUN 的理念，博麗靈夢、霧雨魔理沙、伊吹萃香等角色的襪子類型和 ZUN 繪差別不大。

圖 28：上二圖為主角二人組的襪子，可見基本繼承了 ZUN 的想法。而在下圖中，可以略窺幻想鄉眾人在水炊き筆下基本都是穿著褶口襪的。唯一的例外大約只有知性大姐姐咲夜了。

《東方茨歌仙》裡則創造性地畫出了某些在官作 STG 裡交代不明的人物所著襪子。例如在 47 話眾人圍觀假死的博麗靈夢時，豁然出場的比那名居天子，穿的是普通的白襪：

圖 29：比那名居天子貴為天人，穿的襪子和右下圖裡的咲夜其實也沒有什麼分別，都只是普普通通的白襪。

不過あずまあや在《茨歌仙》裡對於襪子的種類、形態的描繪，並不如水炊き、比良坂真琴那麼富有想法，通常都是簡單處理了事，頂多就是按照人物的特點等進行一些簡單加工，例如同在 47 話裡魔理沙穿

的就是黑色的及膝襪。

春河萌（春河もえ）應該是眾多官漫畫師裡，對於襪子的畫法最有特點的一位。比良坂真琴、水炊き所繪製的襪子形態在大體上區別不大，多是屬於畫風上的區別，而春河則進行了大改造。基本特點就是：明顯寬大、蓬鬆的襪口褶皺，完全超越了三褶襪的褶皺，但又遠遠達不到常規的泡泡襪[30]的效果；這種創新性的襪子，貫穿了《東方鈴奈庵》，以及由春河作畫的《東方深秘錄》和《東方憑依華》。

春河所繪製的這種襪子，和中國古代的布襪頗有幾分相似的味道。布襪的主要特點就是襪身、襪筒的寬大蓬鬆，依靠**橫縱交錯**[31]的褶皺線條形成立體空間感的褶皺體系，富有中國特有的「中和、氣韻」審美形態之妙[32]，雖然不知道春河是否參考過此類襪子，但日式足袋身上本來也有一些中國布襪的影子，春河藉以創造，也是手到擒來之事。

[30] 如果是 40cm 長度的泡泡襪，應該還是能夠做到這個效果的。
[31] 泡泡襪是依靠橫向堆疊的線條褶皺來形成空間感的，和布襪並不是一回事。
[32] 這也是筆者在批評漢服在襪子的搭配時，對絲襪（尤其是黑絲）嗤之以鼻的原因。漢服本就寬大，倘搭配以緊身透膚的絲襪，反而會造成視感上的割裂，只能以顏色等彌補。因此漢服要麼就搭配回布襪，要麼就搭配白色、肉色絲襪，除此以外並無可行者。

圖 30：《東方憑依華》中的八雲紫立繪。她穿的或許是布襪？

圖 31：《東方鈴奈庵》第一話中的人物設定圖。

四、戀物雖金石，豈能長壽考[33]：《東方》語境中的戀物憂鬱

宮酒姬在〈後美少女遊戲的誕生——二次元手遊的拜物教批判〉[34]一文中嘗言：

> 在今天這個美少女遊戲高度發展的移動互聯時代，二次元手遊觸手可得，「美少女」遍地都是，然而阿宅依然是那麼饑渴、那麼焦慮，他們的情感欲求似乎永遠無法得到滿足。或許阿宅們內心裏已經隱約察覺到，他們的妄想與癡情已經淪為資本主義文化的虛假幻象，所以「美少女」才會被毫不留情的踢下「下水道」——這個幻象雖然能給予人空虛的快感，但卻無法建立真正的愛情。

毫無疑問，戀足是戀物癖(fetishism)的一種，而戀物癖都遵循「意義的高估」、「表象的沉迷」等基本邏輯，將人為賦意與抽空賦意相結合，表現為主體對於某件物體的病態迷戀和極致推崇[35]，人類進入商品經濟時代之後，這種「非理性崇拜」的普遍意義最先凝結於對於貨幣的推崇上，被賦予許多超出物質屬性本身的額外意義，其後便如衍生義的演化一般，這種「意義的高估」逐漸表現也出現在生產、銷售等環節上，漸次形成一張拜物教的大網，向罟中之魚逐漸收緊。

但在這裡也需要釐清一下，雖然拜物和戀物在「意義高估」這一點

---

33 〈古詩十九首‧回車駕言邁〉。
34 https://www.gcores.com/articles/145694，2017 年 12 月 21 日。
35 陳劍：〈齊澤克筆下的資本主義戀物癖〉，《武漢大學學報》，2017 年 1 月，第一期，頁 70。

是殊途同歸的，畢竟它們都必須以人類的理性抽象思維能力作為基礎；但藉由它們所發生的途徑（或曰對象），則是有區別的。在進入商品經濟時代之前，人類的拜物性的作用多經由巫術宗教進行，如佛雷澤所著《金枝》中，將金枝賦予「森林王者的選擇權」等隱喻，而其表象質料大多數都是自然性的存在，其中自然也包括人體自身，在崇拜投射的作用過程中，人體本身自然也會被納入投射客體的範圍之內。但注意，此時的拜物性帶有更多的自然屬性傾向，姑且命名為「原始拜物主義」。而進入商品經濟時代之後，貨幣、貨物乃至今天所謂「虛擬二次元美少女」者，便都是「商品拜物主義／商品拜物教」（或可稱「現代拜物主義／現代拜物教」）的產物了。

故而筆者認為，戀足乃至戀襪等等原始拜物主義時期的產物，在分析的時候應該和現代拜物主義時期的對象有所區分，哪怕它在討論時一般會被納入現代拜物主義的範疇之中，例如一直以來所流行的「原味」者，各種制服片的「定拍」者，等等——我們倘把它從這些商業流通的路徑中摘除出來，將其僅僅定性為：「購買、流通等路徑，也只是在其他社會規範、約束之下，其何以可能的更加便利的**工具**」，便會發現，其實的這樣定義也說得過去。

馬克思、德波、本雅明三人分別在《資本論》、《景觀社會》和《十九世紀的首都》中提到同一個事實：商品拜物教是必須藉助**視覺衝擊效果**來完成其商品崇拜的第一步的。這和佛雷澤在《金枝》裡對於金枝的宗教意義的賦予，也必須要訴諸於某些具備直觀感性的**儀式、行為**並無不同。所以可以發現，在前拜物主義時期的對象（如足、襪、衣服等物件），在進入商品經濟時代之後，也只是披上了一件更具商業色彩的外衣罷了。也就是說，我們不必帶著以往對商品拜物對象的批判眼鏡去看待戀足、戀襪等行為——儘管它和商品拜物殊途同歸，都會導向主體的異化、表象的沉迷這個終點。

《東方》被當成心靈港灣甚至是偶像一樣去崇拜，早已經不是甚麼新聞，但這點卻鮮少受到來自圈內圈外的批判，指責其迷幻性。圈內的人出於愛好大多不會這樣幹，而圈外的批評也大多站在更加普遍的泛 ACGN 高度出發去進行，要批鬥也還有《艦 C》、《艦 B》、《崩壞》、《原神》和各種不足為外人道的 galgame 更好打，輪不太到《東方》。在這樣的環境下，我也大可以談一談《東方》的特殊性，比如其對商業化的節制、——這就意味著《東方》的拜物路徑和商品拜物是不同的；對二創的鼓勵——這就意味著拜物的主體能動在表象層面的發揮……等等。

齊澤克曾經在《幻想的疫病》中指出：「拜物遵循進化論之路徑，由低等的自然物品崇拜階段逐漸進化到高等的抽象精神化階段」。儘管以今日中國的情況來說，青年們大都漸漸能夠看破資本主義拜物教的那一套，很難說該人群是否在精神階段有明確的、統一的崇拜對象；但其所漸漸顯現出來的向自然具體物品回歸的趨勢，是很明朗的，而且從他們的擁護態度來看，還頗有幾分齊澤克所云「它使我們掌握人類的統一性……確認我們的優越性」[36]之類的自傲。不管是在 QQ 群、微信群裡大侃特侃的各種性癖，還是貼吧上面頻繁出現的擦邊色圖，它們都在宣示一個目的，甚至是訴求：對虛假（虛擬）偶像崇拜的解構[37]，對原始偶像崇拜的復歸[38]。

---

[36] Žižek, *“The plague of fantasies”* (London: Verso, 1997), p. 119-120

[37] 「飛天意麵神教」這種存在也稍可從中窺視其調侃、戲謔心態。大概沒人會真的去拜一團意麵，但足和襪子是真的有人去舔的，而這二者的出發點是統一的：大夥已經厭煩了現代拜物教那一套說教和洗腦，只不過戲謔、調侃是一種**積極的反抗**，想要幹倒它；而轉回去戀足，或者宣揚，是一種**積極的迴避**。

[38] 胡按：又或者，可以說「我們不要舔資本主義餵給我們的臭腳，我們要自己找美少女的香香腳去舔」？當然也會有人認知到我們「自己找的」很可能也是大數據和算法推送來的，還是離不開資本主義的羅網。但就算你認識到了這一層也出言點破它，也礙不了大家繼續在群裡分享色圖；或者你想故意發些惡搞

若單單就路徑來看，上述兩種偶像崇拜其實並無區別。虛假偶像崇拜，如拜金主義、消費主義等等，無非是在抽象理性思維層面作用的慣性，但原始偶像崇拜也僅是在一個具體對象的基礎上進行加工耳。但若就內容來看，原始偶像崇拜能更直接地喚起性欲望，並在社群分享中得到「獨色色不如眾色色」的精神滿足，這在性壓抑的大環境下，顯然更能讓人受落[39]。

拜物概念便如同解構主義哲學的自我指涉，「統一了意識形態批判和意識形態本身，在拒絕意識形態的姿態中重複著意識形態的姿態」[40]。拜物和文字[41]一樣，也是一種符號系統，要依靠社會理念、道德風尚等意識形態來灌注其內容，在今天財富兩極分化、崇高幸福敘事解體的環境下，也許這樣做，是一種後現代式的反抗，反正讓自己樂了，爽了便為滿足：在不自覺中以釋放自己的慾望的方式來壓抑自己的慾望，以一種精神分裂式的思潮來對抗資本主義拜物教的自私(self-ish)敘事邏輯。這也是為何《東方》除了其對商業化的拒斥這種最基礎層面的理解及其

圖片，以為日常中的小小反抗，然而這點顛覆與反抗，也將在群眾的喜聞樂見之下成為現代拜物教的搞笑側翼，而更加鞏固了它的霸權。你就認了吧！

[39]「受落」為粵語中的俚語，意謂歡迎，對他人所作的事情樂意接受，某件事情的發展符合自己的欲求。

[40] 胡博士曰：「結構為崇，加碼為祟；加碼加碼再加碼，碼到崩塌，是謂解構也哉。」胡按：這是某次討論中無意扯出來的。我覺得網上這些性癖狂歡，特別是在聊天群裡的，實在不好說是多認真的「崇拜」，不如說是「祟拜」，崇字上面再加碼一座山，就變成作祟的祟。「飛天意麵神教」就是典型的祟拜，經由這樣的作祟，使傳統的宗教顯得滑稽，是謂「碼到崩塌」，然後便能達到解構的效果。同理，知乎上不少公務員與官樣文章話題的回答，也經常有人轉貼「先進性、純潔性、優越性……」之類的「黨八股大全」，這也就是一種「祟拜」。

[41] 這從文字訓詁的角度可略見一斑：英文 masturbation 有好幾個中文譯詞：手淫，自瀆，自慰。除了最後一個外，剩餘兩個都帶有明顯的貶義色彩，即使大家能在 QQ 群等平台大談其性癖，但在語彙的擇用上，還是會有意識地迴避這種貶義色彩，改用「手沖」、「紫薇」等。

廣延的產物會成為拜物符號結構的運作機制下的「良性」產物：《東方》沒有像其他的具有拜物傾向的作品一樣，去批判、或讚頌社會上的不公或是榮光，而是使用一種更具人文關懷的方式去喚起、強調人對自身物化的警示[42]。

ZUN 在《東方》中對許多民俗故事、人物形象等進行重構創作，達到了美學意義上拜物的祛除（不管 ZUN 是不是出於有意），而且我們也有理由相信《東方》系列是 19 世紀末西方唯美主義文學的呼應者：儘管 ZUN 並沒有「為藝術而藝術」的作風（否則他的畫風也不會遭人吐槽），但從他重視客體（人物、內容等，細到人物衣飾之考據，廣到世界觀之架構）的做法來看，他這種做法還是造成了和抽象主義一樣的後果：將人的感覺從人的本質和審美經驗中抽離出來。如巴爾塞姆在1967 年根據著名童話改編的小說《Snow White》中的白雪公主被用一種近乎戲謔的筆法塑造成靜態的物化對象[43]，《東方》中形形色色的少女們，如果把她們從那些和性慾無干的敘事語境中摘開，那她們除了自己被物化的內容——各具特色的設定，種族，**當然還有襪子**——就再沒有什麼其他的自我形象可言了。

這也是為什麼 QQ 群裡在討論某個角色的色氣度時，是絕不會有人出來插一句「這個角色的服裝設計是很有民俗深度的」，拋開 KY[44]不說，管狐所穿的足袋也僅僅只是足袋，是一種性癖——和她是不是日本妖怪

---

[42] 但諷刺的是，這是在社會環境下通過網路完成的。

[43] 此作中的白雪公主一改《格林童話》中的高光、聖潔形象，頗具巴爾扎克筆下被拜金主義物化的女性之風味：嫉妒、壓抑、狂悶，甚而還有幾分女拳意味——她渴望有一次性醜聞來打破自己「平庸無趣的生活」。巴爾塞姆筆力譏誚辛辣，儼然在白雪公主身上傾注了更多的「物化意識」，使之愈像貼近平凡女性，藉以反映當代人在無法破局之心態下，各種滑稽無奈的醜狀。

[44] 日語「空気を読めない」的縮寫，表面意思是讀不懂空氣，具體來說則是指做出不合時宜的行為、說出不合時宜的話，並且還不自知。

完全無干，也沒必要納入討論和思考的範圍之中，憑著齊澤克在《意識形態的崇高客體》中所說的無意識、「能指、符號網絡的自動化」路徑去進行便可以了。也許 ZUN 的設計思路和文學表達手法，在理論上存在著將物化內容（或曰表層結構）和深層結構合二為一的可能，讓人在談論博麗靈夢的裹胸布又或是早苗的過膝襪是多麼符合自己的性癖的時候，又可以接受《東方》人物背後的民俗知識的洗禮；但實際的操作上，似乎很少有人這樣幹。

如果我們沿用理性主義和邏各斯中心主義的眼光去審視，這是一種不可饒恕的分裂[45]，除非是進入賢者模式之後——那還不如乾脆直接用佛洛依德所說的「無意識」來解釋這種狀態(Status)：「它先驗地存在於符號網絡的自動化運作中，是外於思想本身的思想形式。[46]」當看到管狐的足袋的時候，大腦裏的性癖機關就會自動開啟，根據所看到的襪子的種類、厚度、材質、顏色等等來判斷是否值得你去勃起。

更值得一提的是《東方》的彈性特徵帶來的性癖開放。《東方》的允許二創、甚至是某些部分、內容的模糊其辭，都能夠引人繼續在戀物崇拜中繼續沉醉下去。原理也很簡單：創作者們可以按照自己的性癖去進行創作，受眾們可以藉助便利的檢索平台篩選出符合自己性癖的二創。從主體能動的角度去看，我們可以說這是發揮了能動性，體現了人作為主體的主觀意志；但從出發點來看，這種發揮卻又是以戀物崇拜為對象的。

但我們自然不必批判《東方》、或者其他的泛 ACGN IP 是荼毒人心

---

[45] 似乎用回啟蒙運動時期的眼光看，人就應該是那那麼「全能全知」的，換句話說就是**人可以在一邊擼管的時候一邊思考哲學問題**。

[46] 陳劍：〈齊澤克筆下的資本主義戀物癖〉，《武漢大學學報》，2017 年 1 月，第一期，頁 67。

的新型鴉片，畢竟在這個令人苦逼的年代裏，能做的事情，也只有這種「積極的消極」了。至少，至少，大陸的青年們對資本拜物教的那一套看得很清，這不就足夠了嗎？

五、結語

筆者還記得在 2014 年前大陸的互聯網文化管控尚未收緊時（也就是俗稱的「互聯網生長的野蠻時代」)，可以找到形形色色的軟色情網路文學類型，如女烈文學 [47]、刑場（監獄）文學 [48]等等。倘抽象一些，我們大可以談談這些軟色情文學是中國古代小說倫理敘事的一種另類遺響，體現了咱中國久興其道的男權意識等等。但揭去這些面紗，這些小說其實就是單純的色情文學——之所以說是「軟色情」，是因為它在打倫理的擦邊球，掛羊頭賣狗肉耳。我們自然不必將眼光放在其擦邊球行為的背德屬性的批判上，因為它已經得到了來自專政鐵拳的過份的斷然處理——但我們卻有必要反思一下，到了今天，《東方》、《原神》等二次元作品除了它們本身的固有屬性——同人、民俗學、開放世界觀、乃至是課金——在直面性焦慮這一點上，它們是否發揮了如同十年前野蠻時代

[47] 一種以刻畫抗戰時期女烈受刑以獲得性快感刺激的文學體式。內容從取材自江竹筠、趙一曼等史實材料，又或是從一些民俗故事中取得靈感，乃至自己憑空代入、生造一段歷史故事者皆有之。在 2014 年後受到管控政策影響而逐漸銷聲匿跡，在百度上進行檢索仍能搜索到目次、標題等信息，但具體文本內容已多半消失。但在「上有政策，下有對策」的指導下，逐漸由文字小說轉變為劇情向視頻，內容仍然是擦邊球，但露出度等幾同沒有，服務的性癖也大大限制在少數幾種了，例如制服、靴襪等。當然，即便如此避嫌，還是逃不過審查員的密網。

[48] 一種以刻畫（女）囚犯在監獄、刑場上受刑以獲得性快感刺激的文學體式，和女烈文學也只是在內容上有一些區別，實質上是換湯不換藥。在 2014 年後同樣逐漸消失。

的女烈文學一樣的功用？

在以往的思維中，審美和性慾是處於對置角色中的，所以現在的教育加強了對「審美」的強調，以便疏通，或曰遏制人們的性需求，然而並沒有什麼卵用。如凡勃崙所云「學術是有閒階級之消遣」，筆者並不覺得審美這種處於需求層次金字塔的頂端的內容，會成為最低端生理需求的替代品。一味強調審美需求，反而會成為醞釀性焦慮的推手。

如歧路先知在〈性焦慮：二次元文化的末日鐘〉[49]一文中所言：「性焦慮的升高，殘酷地壓榨了老作品老思路的設計空間」，如果我們再考慮上傳統的倫理規範、社會公德等因素，也就不難明白為甚麼會存在女烈文學這種畸型產物，甚至也能解釋為什麼 ZUN 繪會成為部分人群的「手沖」對象。中國大陸的高壓環境是性焦慮得不到釋放的最主要因素，事業上的不利，經濟上的蕭條，競爭上的內卷……都在刺激著剛剛步入社會的青年一代，他們也只能在這種**非靶向路線**中尋求對於自己性焦慮的緩解方式。所以之後如果有人會對著動物交配的場景進行活塞運動，筆者也不會覺得奇怪[50]。

萬幸的是，《東方》等 IP 在「性」這個議題上的寬容度夠高，受眾們倒也還能**聊以自慰，並藉以自慰，進而相互解嘲**。幻想鄉的眾多少女們，也還能在一眾人的呼聲之中供大眾們予取予求，向大家繼續供給或者是「人」，又或者是「文」的關懷——直到這個性壓抑、性焦慮的環境徹底被未來某種真正的理想社會打破。

[49] 參見本刊 2020 年春季號。
[50] 當然可能大家更喜歡看 Furry 的百合。你就當它是人獸類型的毛片好了。

圖 32：ZUN 近日在鶴崗八幡宮雪洞祭上奉納展示的博麗靈夢手繪，回歸了他早期的三褶白襪風格。雖然人物總體畫風跟隨了《東方虹龍洞》等作，但久違的三褶白襪，配上 ZUN 不斷進步的線條畫工，仍不禁讓人回味。值得一提的是，ZUN 十年前的婚禮也是在此地進行的。所以這幅頗具懷舊風格的手繪，多少可以算是他對往日風格的一種追憶吧。

上窮碧落下黃泉，我的性癖誰探源

——《無感的男人》導讀

陳征洋[1]

ZUN 既是一個遊戲設計師，也是一個特別的服裝設計師。你瞧，舊世紀的巫女制服還是傳統樣式。然而新世紀的《紅魔鄉》就掀起了新的巫女時尚，讓「腋巫女」（露腋的巫女制服）成為了二次元人物專屬的流行服裝設計款式，風靡至今。

眾所周知，服裝設計最初是為了遮風避雨、保暖防寒，功能性是服裝設計的第一性。但俗話說，佛有金裝，人有衣裝，黃帝垂衣裳而治天下，服裝還有遠遠超越防寒保暖的社會功能——因其他社會成員的存在才成立的功能，亦可稱為服裝的文化功能或服裝設計的文化符號學[2]。

遊戲、動畫、漫畫中的服裝設計究竟圖什麼呢？二次元人物不需要遮風避雨、防寒保暖，那麼二次元服裝設計肯定是文化性的——正如佛像的金裝是為了信徒而存在，皇帝的衣裳是為了天下百姓而存在，那麼二次元角色的服裝則是為了觀眾而存在。

---

[1] 同濟大學設計學博士生，目前研究興趣是設計治理。
[2] 參見龔鵬程：〈什麼是漢服？龔鵬程：有些常識還得說一說〉，http://www.chinakongzi.org/rw/xszj/gongpencheng/201904/t20190411_192722.htm，2019 年 3 月 27 日；
龔鵬程：〈服裝的示威遊行〉，https://medium.com/龔鵬程大學堂/服裝的示威遊行-6d7426e629f8，2021 年 4 月 28 日。

圖 1：無數阿宅的「老婆」——人氣作品《刀劍神域》女主角亞絲娜的腋巫女版本手辦[3]。

那麼「腋巫女」是為什麼而存在，因什麼保持著長久的魅力呢？首先「腋巫女」在腋部切開了傳統的巫女服，展開了上身的「絕對領域」，給人一種涼爽的感覺——少了一些布料，有一種巫女制服夏季版的感覺。相信很多讀者會同意，這個「清爽」可以換一個詞：「性感」。雖然聽起來有點奇怪，少女光滑的腋下的確能勾起不少男士的性欲望。但「腋巫女」的性感奧秘不僅在於少女的腋下，還在於少女的胸部——這種服裝設計讓側乳得到了重見天日的機會，這可是並不多見的彰顯側乳的服裝樣式。就我個人而言，**側乳才是「腋巫女」的真正性感的地方！**

或許有人會指責這是低級品味，但是你不得不承認「性感」是二次

[3] 圖片出處：https://wingsinc.jp/wingsinc/asunamiko/

元服裝設計的靈丹妙藥，因為這些可愛角色的服裝是要給人看的，而性文化是人類最具普遍意義的文化之一。「腋巫女」讓我們看到，服裝上這麼小小一筆改動，就能大幅改變觀眾的感受。而且在色情文化高度發達的現代社會，性感雖說有其生物學上的因素，但也在很大程度上是人為設計出來的——性感的不是人的「肉體」，而是人的「衣服」。

服裝不是一件被動觀看的飾品，而是一台主動出擊的機器，它們不斷的生產著、增幅著、放大著觀眾的欲望（性欲望）。這便是日本哲學家、早稻田大學教授森岡正博《無感的男人》提出的核心觀點之一。該書就男性的「賢者時間」提出了男性的「無感症」問題，認為制服癖、蘿莉控等心態可以追溯到男人射精無感的性心理結構；少女的制服嵌套在男人的性心理結構之中，才帶有了「魔性」，影響、控制、操縱著觀眾的行為。就如同馬克思的「拜物教」、韋伯的「鐵籠」、福柯的「環形監獄」或「動物園」，森岡的「少女制服」也帶有了「治理」的味道。《無感的男人》成書於 2005 年，距今已有不少年頭；在當時的森岡眼中，「無感的男人」是那些在書店裡翻少女寫真集，用碟片欣賞真人 AV 的男士。然而到今天，「無感的男人」的主體卻成為了那些通勤時間刷著二次元手遊，在互聯網上淘著色圖，戴著耳機沉浸在音聲中的社畜。阿宅們那種無盡地換著「老婆」，卻如饕餮般永不饜足的焦燥，二次元手遊扭蛋機那魔法一般的吸金能力，或許都與「男人的無感症」這一性心理結構存在著千絲萬縷的聯繫。

對於森岡教授的論證，你或許會有不同程度的猶疑或異見；然而他這樣認真面對甚且坦言自身性癖的研究精神，實在是深值吾人欣賞、傳頌、尊敬、讚嘆、觀摩、效法的。因此，經作者授權同譯，謹此將《無感的男人》上半部分（第一章至第三章）翻譯如下，給各位同好參考。

無感的男人（上）－解碼少女制服情結 1

森岡正博[2]／文　陳征洋／譯

第一章　有了迷你裙就不需要活人了嗎？

「男人就是這樣的」：這是一句謊言

——人自己養成的、關於性的感受或思考的方式，是謂「性取向」。考察男人性取向並不是一件簡單的事。最近渡邊淳一的《所谓的男人》（《男というもの》，中公文庫，1998）討論過這個議題，不過他下的「男人就是這樣的」定論，未免太過武斷——他認為「男人的性取向是天性使然，不可改變」。

不過，就我個人而言，我年過三十後性取向就發生了巨大的變化。性取向的變化，動搖了我身份認同（對於自己是怎樣的人的認識）的根本，對我的生活方式產生了巨大影響。正是有了這樣的經驗，我才切身認識到「男人就是這樣的」其實是一句謊言。「男人就是這樣的」這樣的說法，不過是男士間的協定而已——「男人就是這樣，作為男人，我們應該互相體諒。」

---

[1] 原書出版資訊：森岡 正博，《決定版 感じない男》，筑摩書房，2013 年。
[2] 1958 年生，現任早稻田大學人間科學部教授，主要研究領域為生命學、生命哲學、性學、環境倫理學等。

對於男人性取向的研究，才剛剛起步。這一章節考察的不過是其中我平時在思考的一個議題而已——我為什麼會對迷你裙發情（產生色情的感覺）。我有意以第一人稱來探討，這是因為並非所有男人都會對迷你裙發情。不過，從經驗上來看，大多數男人還是會對迷你裙產生這樣的情感。在漫畫中，我們也經常能看到迷你裙奪走了男人目光的情景。無論是禮儀小姐（コンパニオン）還是賽車女郎(race queen)，她們基本上穿的都是迷你裙。

探索個人的性取向，無論對於男人還是女人而言，其實是一件非常令人痛心與羞恥的事情。關於迷你裙，我一個人自我追問了很長的時間，有些問題想明白了，但沒想明白的更多。直到覺得解開了一些謎底後，心中的一些石頭才終於落地。

首先，我向大家介紹兩個印象深刻的例子：

我曾經參加 NHK 教育電視台的一個節目，當時是去訪問新宿二丁目的一個女裝俱樂部。這個俱樂部是一個女裝男士一起聚會喝酒聊天的地方。每個女裝男士都各有特點，非常愉快。我進行採訪的時候，其中一人突然從沙發上站了起來，那人穿著緊身式的迷你裙，從大腿到腰部，呈現出女人一般的柔美曲線。一看到這個，我情不自禁對著他的大腿發情了。這樣的體驗，讓我自己都嚇了一跳。我可是來採訪女裝俱樂部的，我從生理上明明白白知道他們都是男人。然而我卻對他們的迷你裙裝扮，產生了顯著的性衝動。

我知道自己嗜好迷你裙。然而直到發生這件事之前，我一直認為「我只是喜歡穿著超短裙的女人」而已。然而這樣的觀點卻徹底被推翻了。就算是男人穿著超短裙，露出的大腿如果和女人一樣柔美的話，我也對他的迷你裙裝扮發情。這究竟是怎麼回事呢？

另外一個例子，則是我很年輕的時候就察覺到的事情。那就是有女士穿著超短裙坐在電車上。由於是超短裙，所以我的目光自然而然滑向了她的大腿，然後產生了興奮的感覺。然而，當電車到站後，女士站起來我才發現，原來她穿的不是超短裙，而是裙褲（キュロットパンツ）。在發覺這件事的一瞬間，欲望一下子被澆滅，我體驗到了被踢下地獄一般的幻滅滋味。

為什麼會這樣呢？無論是迷你裙，還是裙褲，露出的大腿面積是差不多的，然而褲腳很短的裙褲，從遠處看和迷你裙沒啥區別的。所以說一切變化，只發生在我的大腦裡面——我腦中「她穿著超短裙」的妄想，幻滅為「她穿著裙褲」的認識罷了。

男性女性對迷你裙的不同認識

從上述兩個例子，我能得知什麼呢？

直接說結論的話，這個問題的核心好像在於「意義賦予的效應」（人尋求眼前的事情的意義的機能）。所以「不要裙褲，要迷你裙」，看來是「意義賦予」的結果。也就是說，迷你裙的特徵，不只是在於裙子的尺寸短小。裙子那麼短，能看到裡面的內褲也說不定，這種妄想才是男士此時心理活動的重點。

如果和女士們探討迷你裙，我發現相當一部分女性都理解不到這裡面的要點。如果詢問女士們「男人們為什麼會對迷你裙發情」，她們一般會回答「超短裙的話，不就能看到漂亮的大腿了嗎。所以很帶感吧」。當然我也覺得纖細勻稱的大腿很讚，但是這和我對迷你裙發情的實際感受是兩回事。俗話說「男女來自不同星球」，關於超短裙的認識，恐怕也是這樣。女士們的觀點總結起來就是，男士是對著迷你裙下面露出的

大腿發情。而且女士們有時候也會渴望擁有一雙受男士們矚目的美麗大腿。

然而我實際上最關心的是，迷你裙的話，有機會看到走光的內褲，僅此而已。

「有遮住的意識」這一點很重要

那麼，改變一下視角，我們來談談網球服吧。這可是迷你裙的極端例子，只要人運動起來，下面的光景就盡收眼底。然而，如果說結論的話，我根本不會對著網球服發情，這不過是運動服而已。那麼緊身式迷你裙和網球服的區別究竟在哪裡呢？網球女將辛吉斯(Martina Hingis)的網球襯裙上可是繪製有贊助商的 logo，這就是線索之一。就網球服而言，裙底是公開展示給人看的，所以我才不會對著它發情。

也就是說，我養成的是這樣的一種性癖：我不會對著明顯是「秀給我看」的東西發情。從某種意義上看，這和強姦犯的性取向是類似的。強姦犯執著於侵犯厭惡自己的女人。據說，心甘情願的女人，他們甚至提不起興趣。

不過，如果說裙底難以看到才好的話，那麼長裙是不是更加好呢，長裙可是把一切都遮住了。所以，有一點需要補充一下。那就是，男士們想要的不僅是女人的裙底若隱若現，而且女人「藏好裙底的意識」同樣必不可少。而辛吉斯的話，她的裙底就算再怎麼若隱若現，只要她沒有遮蔽的意識，也不會勾引起男士的欲望。

90 年代初大肆流行的緊身式迷你裙，對於我而言，正是一件製造欲望的機器。雖說這樣的興趣不怎麼光彩，但沒辦法，這是實情。緊身

式迷你裙的醍醐味在於，女性走路或入座時，迷你裙下擺爬升的瞬間。這種裙子是由彈性極佳的材料製成，所以才有這種特殊效果：就算女性著意把下擺捋回去，但下擺總會自動爬上來。這種與不想露出裙底的主人對著幹的裙子，才是最為極致的迷你裙。正是這樣的情景讓人目不轉睛，欲火焚身。

「迷你裙的下面是白色的內褲」

那麼迷你裙裡面究竟藏著什麼東西呢？難道說是女人的性器嗎？事情並沒有這麼簡單。因為，如果女士下面什麼都沒穿的話，那才會成為問題。裙底之下，沒有內褲，這給我們擺出了一個難解的問題。那是因為，迷你裙加無內褲，是刺激男人的另外一類欲望機器；如何理解這種欲望機器，有待我們更加慎重的審視。

首先，如果裙底下是裸露的女人性器的話，我還會不會發情呢？我的回答是，不會。就我而言，只有純白內褲才會激起我的欲望。女人性器「必須被包裹住」才是我的性取向。裙底必須被白色的布料包裹著，彼岸的內容無從捉摸。但是從整體上來看，裙底下情況處於若隱若現的狀態。這種包裹嚴實的同時若隱若現的情境，才是奧秘的關鍵。

那麼，我是不是特別在乎內褲包裹著的女人性器呢？這也是否定的，我們回到最初舉的例子。我對著女裝男士的迷你裙產生了興奮的感覺。在那時，我在生理上把穿著迷你裙的對象認定為男性，我從來沒有妄想過他內褲下面藏的是女人性器。即便如此，我還是對他發情了。

與此同時，那位男士穿著「女裝」的事實也值得我們注意。就算蘇格蘭的傳統男裙尺寸再短一點，我也並不會產生猥褻的情感。所以說，果然關鍵還是在於女性專用的迷你裙和女性專用內褲之間的關係。也就

是說，只要眼前是穿著迷你裙的女士，這個印象確定了下來，其他什麼都不重要了。即便本體是男士，但外貌上看起來是女性，就沒問題了。看起來，我的發情對象，並不是穿著裙子的活人本身。

當然，從女性主義的視角來看的話，迷你裙和高跟鞋讓女人破綻百出，男人對此發情的實質是從中感受到的一種對女人的優越感或支配感。這種解釋也有一定的道理。不過，用優越感或支配感來解釋迷你裙情結的話，究竟合不合適呢。女性主義的觀點，對於強姦、SM 行為而言或許是個很好的解釋，但是對於迷你裙而言，卻不盡然。

發情的對象究竟是什麼——人偶、動畫、漫畫的情況

我們根據上一節的結論繼續推演。如果我們真的不是對活人發情的話，那麼如果假人穿著迷你裙的話，我們還會發情嗎。恐怕還是會的。然而程度會下降一些。為什麼這麼說，那是因為假人無法活動。迷你裙要動起來才好看。正是那種遮擋與暴露之間的動態關係，才是迷你裙的特徵。所以對於穿著迷你裙的人偶而言，我們只能在大腦中發揮想像補完那種動態感。如果人沒有智慧的話，就不會對穿著迷你裙的人偶發情了。

不過，如果是使用了好萊塢的特殊材料的「真實人偶」（矽膠娃娃）的話，就很容易令男士們興奮起來。實際上，有一些狂熱者就好這口。那麼，機械傳動的迷你裙假人的話又如何呢。它們像真人一樣能夠行走，能夠坐臥。這種情況，感覺能當成活的女人一樣作為欲望的對象。使用了最新技術的模擬女型機器人，雖然處於科研階段，但未來可能投入消費者市場。相信那時候，男士們也會給她們穿上迷你裙。費里尼的電影

《卡薩諾瓦》(Federico Fellini's Casanova, 1976)就有男士與活動人偶性交的場景。卡薩諾瓦選擇活動人偶作為他風流之旅的終點，就很耐人尋味。

這麼說來，動畫或漫畫的情形當然也是一樣的。動畫可是非常具有動感的。《新世紀福音戰士》中登場的女性大多數都穿著迷你裙。其中葛城美里的迷你裙給人印象深刻。在這部描繪年輕人心靈深處鬥爭的動畫傑作中，女性角色們普遍身著超短裙這一點值得我們注意。這是新世紀的男士們根據自己的性取向進行的藝術創作。就算沒有活人，只要有葛城美里也足夠讓男人們春心蕩漾。

圖 1：《G-taste》。（圖片來源：《超マンガ速報》）

漫畫的情況，則需要給迷你裙這一裝置注入一種動態感。八神浩樹的《G-taste》系列（講談社）則是一個成功案例。八神浩樹特別專注於迷你裙的女性。他筆下形形色色的女性，都穿著制服、緊身衣等各種洋

裝。雖說也有赤裸的鏡頭，但這並非重點。漫畫中的女人們身上總有點什麼。八神的創作著力點正是她們身上穿的衣服。八神開發了一種繪製大量褶皺的表現手法來創造動態感，他正是靠真實世界中不可能存在的大量的褶皺，讓女性角色們的迷你裙動了起來，恰到好處地展現了遮蔽與暴露間的藝術張力。

有了迷你裙就不需要活人了

內褲是遮蔽女人性器的東西。遮蔽女人性器的東西，若隱若現，令我興奮，這究竟是為什麼？回答這個問題並不簡單，但可以確定的是，這不是因為裙底裡的女人性器「有可能看得到」。反過來，就算把裙子徹底掀開，女人性器藏在內褲裡面「絕對看不到」，這一點才是令人興奮的地方。迷你裙，真正令人著迷的地方是「無論你怎麼努力，也是看不到的」。

另外，內褲若隱若現的情況，容易觸發起人的一種宗教性情感。在人們眼中，「神」的姿態也是和內褲一樣，若隱若現，是咫尺天涯般的崇高事物。所以迷你裙才必須搭配神聖性的「白色」內褲——白布包裹著的東西，在裙子的邊緣若隱若現，不用多說營造出的是一種濃厚的宗教氛圍。

迷你裙吸引男人的地方，正是裙底下以內褲形式存在的某種不得了的東西，就好像上帝之城在裙底下若隱若現一樣。在這時，穿著迷你裙的活人，也就是持有意志與感情的女人，對於男人而言，也不過是累贅一樣。女士之所以對男人對迷你裙的凝視感到不快，並不是因為男人把他們當作娼婦來看待，而是因為男人們的視線在排除她們——有了迷你裙就不需要活人了。

帶著這種視線看世界的男人，便是所謂「無感的男人」，他們妄想出了蘿莉控、制服癖等等情結，成為了現代社會的頑疾之一。

第二章 不願正視「男人無感症」的男人們

1 .什麼是「男人的無感症」

「我」的色情體驗

接下來我會對制服癖、蘿莉控的秘密進行深入的探討。在那之前，我想先考察一下男人的性感受。雖說是嚴肅的，有點陰暗的討論，但也希望大家能忍耐一下閱讀下去。要想理解男人的性取向，是不能撇開這部分的。

在 2002 年舉辦的日本女性學會大會上的研討會上，我發表了關於色情（作為商品流通的色情照片、錄影、小說等等）與男人無感症的演講。諸多知名的女性主義者是我的聽眾，讓我緊張得不得了。當天的演講被錄了下來。我談了大量個人體驗，其內容刊載於該學會的刊物《女性學》（第 10 號，2003）上面。本章就是對當時的演講內容，以淺顯易懂的語言重新表述一遍。

當時研討會的主題就是男性與色情。我探討了色情，也探討了個人體驗。這是因為男人的性取向，其實五花八門，並不是「男人就是這樣」那麼簡單。我接下來要說的，就是「我的個人情況」。所以這本書也是以「我」的人稱寫就的（我接下來討論的是異性戀，因為我的性取向是這樣的，並沒有任何蔑視同性戀的意思）。

關於色情，到目前為止，我主要看的是尋常無奇的照片和錄影，它們都是一般流通的色情商品。所以我認為我的個人情況可以代表大多數男士。

那麼男士們究竟是什麼時候才會想看色情[3]呢？我的情況是這樣的，那就是在某種因素觸發下，我產生了看色情的心情的時候。如果要問看色情的時候會做什麼，我有時候看看就滿足了，看到一半就想去吃飯了，也有時候我看色情的時候同時會自慰。如果自慰的話，往往都會發展到射精的階段。當然，明確以射精為目的看色情的情況也是有的。

事後孤獨一人的感覺

那麼，我想提出一個問題。那就是「男人射精之後是怎麼對待色情的呢？」自慰結束，射精完畢後，男士們是怎麼對待剛才還在欣賞的照片和錄影的？就我個人而言，答案只有一個——射精之後，絕對不會繼續看下去了。射精之後一定是合上寫真集，關掉螢幕。剛才還在享受的色圖，恨不得它們早點在眼前消失；在一定時間內，再也不想打交道。然後，為了轉換心情，我會走出房間去呼吸新鮮空氣。為什麼會變成這樣呢？為了理解這一點，我們需要先知曉名為射精的「疏遠體驗」（被驅逐出溫柔鄉，只留下自己一個人的感覺）。

射精有著射精的神話，那就是射精是一件非常舒服，幸福之至的體驗。「射精是男人最幸福的體驗」相信這個說法的人應該非常多。特別

[3] 胡注：中文裡似乎沒有能單純對譯「watch porn」的說法，習慣上只說「看色圖」或「看Ａ片」，但作者這裡並沒有明說是哪種，所以我們只能這樣直譯。我也考慮過這兩年的網路流行語「色色」，把它文言化，第一個色作動詞用，第二個色作名詞用。但這樣翻更生硬，且有超譯之嫌，是以作罷。

是女性們，單純是把這個當作一種信念吧。不過這裡藏著一個龐大的陷阱。

就我的經驗而言，並不會覺得射精是最幸福的體驗。射精不過是「啊，全部吐出來後輕鬆下來了」的排泄快感而已。大家可以思考一下，有射出精液，感情高昂著「流出眼淚」的男人吧。有射出精液，腰酸背痛「站立不起」的男人吧。有射出精液，「大腦一片空白」的男人吧。有射出精液，快感的麻痺下「口齒不清」的男人吧。然而即便你在性交中獲取了上述那樣幸福之至的體驗，你能確定那是「射精」造成的嗎？

女士之中，雖說存在個人差異，但有過前述幸福體驗的人應該是不少的。然而，我可是一次都沒體驗過舒服到那種程度的射精。如果回顧射精瞬間的話，那時周圍的情況會一下子變清晰，我會用胳膊撐住自己的身體，在如同持槍的士兵確認周圍狀況的清醒狀態下，性器抽動著，痙攣著射出精液。射精結束之後，一下子從興奮中清醒過來，剛才的色情滋味被沖刷的一乾二淨，只剩一種不可言喻的空虛感覺。

無論如何，射精之後，我就能恢復平時的冷靜、平衡感和運動能力。然後，立即起身，毫無困難地前往廁所。就連品味「性交之後的餘韻」的工夫都沒有。射精前是淫靡的黃粱夢，射精讓男人從這黃粱夢中驚醒過來。男人的身體就是這樣運作的，這不是我隨便亂講，而是出自我的實際感受。

「射精是排泄行為」

到現在為止，我反覆強調了這個觀點——射精對於男士而言並不是那麼舒服的事情。例如作家梁石日就斷言「射精是排泄行為」。他是這麼認為的：「男人的性慾和尿液一樣，憋了很久就不得不釋放出來。故

正如撒尿能消解尿意，射精也能消解男人的性慾。」(《男の性》)，幻冬舎アウトロー文庫，1999,86-180 頁）。

心理學家賴希(Wilhelm Reich)認為，對於沒有性感受能力的男人而言，「性行為不過是伴隨著厭惡感的排泄行為」(《オルガスムの機能》，太平出版社，1970，上卷 227 页))。

專欄作家本圖拉直言不諱的指出：「射精對於多數男士而言，除了痙攣感、抽動感以外沒有其他感覺，它只是肌肉的痙攣活動而已。」「對於多數男人，在大多數情況下，射精是不會伴隨有高潮感的。」(Michael Ventura, “Coming” in Keith Thompson (ed.), To be a Man. Jeremy P. Tarcher, 1991, p.124)

渡邊淳一對於射精之後的感受是這樣描述的：「男人射精的瞬間意味著一切的終結……就是釋放出強烈的快感後，剩下的可說是死亡一般的虛無感。」(《男というもの》，152 頁）

如果要我回想的話，在性興奮的時候，我以為射精能讓我前往極樂的彼岸，然而現實總是會背叛我，那種感覺就好像一個人被冷落在乾枯的荒漠中一樣。

我於是在《生命學究竟有什麼用》(《生命学に何ができるか》，勁草書房，2001）中將這種疏遠體驗稱作「男性的無感症」：

> 性交中或射精的時候，雖然確實有舒服的感覺，但那絕沒有達到「大腦一片空白」的程度，也不至於「心中洋溢著喜悅」。射精的時候，我感受到的只有精液在陰莖中一陣又一陣地通過，痙攣著產生了局部的快感。這種體驗一次又一次地告訴我，那種「內心充實的滿足感」是根本不存在的。

這就是我關於射精的實際感受。當然，也是有能讓我忘卻自己的興奮感，但那是射精之前，也就是性交中途的精神狀態。

「男人無感症」的核心

「男人的無感症」有著兩層意思。首先是射精並沒有人們想像的那麼舒服，它產生的不過是一瞬間的排泄快感。第二，射精之後，男人會一下子從興奮中驚醒，全身筋疲力盡，陷入晦暗的空虛之中。我認為與後者相比，前者是一個更為嚴重的問題。這是因為，雖說你若能夠持久，能享受更多的性快感，通過性愛技巧你也可以稍微提升射精的快感，但是就算你再怎麼努力，也改變不了射精之後的如同美夢破滅一般的空虛感。「宛如死亡一般的虛無感」，渡邊總結得非常到位。射精永遠是以這種絕望的滋味收尾的，這就是「男人的無感症」的核心。

男士中究竟有多少人罹患這種「無感症」尚沒有統計資料。但是可以確定的是，我是有這種症狀的。為什麼我將其稱作「無感症」，這是因為如果換作是女士們的話，即便是相同症狀，醫生們也毫無疑問會將其診斷為「無感症」或「冷感症」。

那麼，反過來，那些沒有罹患「無感症」的男士們，他們的性體驗又是如何的呢？如果射精有著「排泄快感」以外的東西，射精之後，全身洋溢著無比的幸福感，在綿長的餘韻中感受不到空虛感，這應該可以說是沒有罹患「無感症」的性體驗。然而，我的射精並不是那樣的感受。

「充實感↓快感↓失敗感」的循環往復

「勃起」與「射精」的關係是這樣的：

首先，「勃起」的時候，你的內心油然而生的是一種難以描述的充實感。你還會產生一種想將陰莖插入女人身體的強烈衝動。這個時候，你不會存在什麼自我否定的感覺，反而是覺得身為男人十分驕傲。

然而「勃起」在「射精」後結束。那時你感受到的是一瞬的排泄快感和其後湧來的無比空虛感。

也就是說，從「勃起」到「射精」的過程，那是一個「我為我自豪」的充實感，在一瞬間的排泄之後，如同天翻地覆一般，跌落為為虛脫感、空虛感、敗北感的過程。這樣的墜落感，我每次性交或者自慰的時候都會感受到。射精之後，我會進入不動色心的賢者狀態，然而一段時間過後，性慾又會重新襲來，刺激我重複之前的行為。這種男人一生中反覆體驗的墜落感覺，就是「男人的無感症」的典型症狀。當然有的男士會對這樣的性生活感到滿足，但是這種幸福感是來自與自己所愛之人的兩情相悅，而並非射精所帶來的。

正是因為男人們不敢直面這種墜落感覺，他們會將注意力集中於射精之前的活動。色情影片中的男士們也會在射精之後馬上就從畫面上消失，或者影片就這樣落下帷幕。如果不將注意力從射精之後的感受上轉移開來，色情就無法成立了。

與所愛之人性交的時候，與對方的兩情相悅能在精神上彌補射精之後的空虛感。這種情況，男士能夠真心感受到性交的愉悅。然而那僅僅是在精神外力的作用下，男士的注意力從肉體上的墜落感之上轉移了開來。即便是精神上圓滿的性交，射精之後的墜落感依然是無法回避的。

不願正視「男人的無感症」的男士們

話說回來，正常性交過程中難以射精，或者射精非常遲緩的情況，醫學上稱作「男性性高潮障礙」(male orgasmic disorder, DSMIV:302.74)。不過，這和我所說的「男人的無感症」是兩回事。

對於男人而言，陽痿、早洩、遲洩是三件大事。能否自由勃起，能否在想要的時刻射精，是男人們最關心的事情。相比之下，射精之後的感覺就變得無關緊要了。

可以證明這點的事，作為性心理療法（sex therapy，處理性心理障礙的臨床領域）標準教科書的 Kaplan 的《新性心理療法》（New Sex Therapy: Active Treatment of Sexual Dysfunctions，星和書店，1991，原著 1974）就討論了上述三個男性問題，而並未論及「男人的無感症」。

在臨床領域，最大的男性問題是勃起不全(erectile dysfunction, ED)，最大的女性問題是性無感。我認為「男人的無感症」是和「女人的無感症」相比肩的重大醫學問題，但醫學領域的專家不把它當回事。例如《心理臨床大事典》（培風館，2004）是這麼定義「無感症」的：

> 無感症，是女性的性障礙之一，它是指沒有性感覺，或者性感覺微弱，無法獲得高潮感的症狀。

書中接下來還有大量篇幅討論這個症狀，然而關於男性的情況卻隻字未提。當前大多數情況下，所謂「無感症」是專門指涉「女性」的無感症[4]，而且它是一種需要治療的病症。

---

[4] 原注：雖說也有「男性性冷淡」(male frigidity)的說法，但這通常是指涉「男人的性高潮障礙」，另外 Kaplan 也提出了「部分性射精不完全」，那也與我說的「男人的無感症」不一樣的症狀。在最近的性心理療法中，「無感症」(frigidity)

他們在這裡動了手腳

雖說「射精不是和小便差不多嗎」的說法已經是廣為流傳了，然而可以想像「射精的快感跟小便差不多，這不就是無感症嗎」這樣一層薄紗可是不會在別人面前輕易戳破的。就像「皇帝的新衣」一樣，在男權優勢的社會，沒有人敢公開講這樣的大實話。

能否在女人前正常勃起，能否把女人弄舒服，才是最考驗男人的地方。能否在這方面得心應手，牽涉到男人的自尊心、自豪感。男人腦子裡裝著的都是性交之中自己的表現如何，是否取悅了女人，誰還在乎射精之後的空虛感呢。「男人的無感症」，沒有人在這個問題上深挖下去，也就漸漸從男士們的視線中隱去了。

如果進一步討論的話，所謂「男人的無感症」，提示我們在性快感方面，是男人，而不是女人才是治療的對象。就算不說是治療對象，但可以確認的是，男人的性快感才是問題的根本所在。這種思考方式在男性社會是非常不合群。所以男性社會只會對這個問題視而不見。

話說回來，我認為「無感的男人」心底裡是存在一種「失敗感」的。那是一種想著女人能感受到的快樂，我卻絕對感受不到的，無可奈何的失敗感。小倉千佳子在其論著中一針見血地指出，男士們對女人的強烈反應是不安與不甘的：「女方居然比男方享受數倍以上的快感，男人不過是女人的工具而已」（《セックス神話解体新書》，ちくま文庫，1995年，70-71 頁，原著 1988 年）。

出現頻率較少，用的更多的是「高潮不完全」(orgasmic dysfunction)或者「高潮缺失」(anorgasmia)(William H. Masters et al., Human Sexuality 5th ed. Harper Collins, 1995, p.586)。故「男人的無感症」接下來採用的依然是我個人的定義。

男士們腦中存在著「女人會在性交中產生巨大快感」的幻想，正如色情影像中表現的，女人會一次又一次地高潮，全身洋溢著快感。對此男人們也不由得拿射精時候的自己相比較。然而，根據各種調查結果，有相當數量的女性在性交過程中並未產生明顯的絕頂感覺（根據 Hite 報告，在性交中產生了絕頂感的女性只占 26%，而且絕頂感的程度的個體差異很大）。即便如此，也很難改變男士們腦中關於女性快感的刻板印象。關於性愛，無感的男人和女人都各自認為「國外的月亮格外圓」，達成了你不問我不說的默契與誤解。

男人間褻談的規矩

我覺得很多男士已經隱約察覺到自己罹患著無感症。如果你聽聽他們之間的褻談（色情閒聊）就能明白這點——他們會吹噓自己去了哪裡的泡泡浴，那裡的姑娘有多麼漂亮，服務有多麼好，然而避而不談射精的感受則是重要的規矩。一方面關於女人身體的性能，他們口若懸河，關於自己的射精的美妙體驗，卻緘口不談了。那些男性向的週刊雜誌或者體育報紙上的風俗報告寫的東西也基本上是這種感覺。就好像是他們在害怕什麼一樣，關於姑娘的肉體，關於自己的性交技巧，什麼都可以談。但關於自己的絕頂感受，就徹底沒有下文了。

「某某小姐太棒了。」「這種 PLAY 太爽了。」反反覆覆聽起來就好像封印惡魔的「咒語」一樣。而他們想要封印的惡魔就是「男人的無感症」這個實情。谷口和憲是這樣描述自己的嫖娼體驗的：「我就好像是在折磨自己一樣。射精不過是排泄罷了。」「我對自身的存在感到作嘔。」（《性を買う男》，パンドラ，1997，頁 25）这真是直白的吐露。我雖然沒有相關經歷，但我可以理解他的感受。

我非常理解「男人的無感症」，因為這是我身體上發生的事情。相

信讀到這裡，很多男士也會斷言自己沒有無感症。當然我也不認為所有的男人都患有無感症。只是到目前為止，關於「男人的無感症」的討論，是不是太過稀少了。

如果這麼說的話，男人的身體與女人的身體在結構上是不同的，有人會據此反駁說把男人與女人直接比較是不合理的。得不到女人那樣的快感就是無感症，未免太過荒唐。他們的質疑也有道理，不過，我實際所感受到的射精之後的空虛感受和突然驚醒一般的墜落感覺，這些身心在向我訴說它們的艱辛，所以那是不是該從普遍意義上視作一種醫學上的症狀來處理呢（但是對於醫學上的症狀是否該採取醫療措施，則是另外回事，本書第五章會探討這個問題）。

關於射精瞬間的感受，射精之後的感受，它們對自己的性取向會產生多大的影響，需要男士們給出更加誠實的意見。相信這能讓人們大開眼界——男人的性取向居然也是多姿多彩的。無論如何，我希望在書中對自我的探討能繼續深入。就算是討論男人的一般性，我也不會輕易斷定「男人就是這樣的」。我會以尊重其他具有不同性感受的男士們的情況，繼續我的談論。

注意到「男人的無感症」的性科學之父

話說回來，關於男人女人性問題的科學研究分野，就是「性科學」。到目前為止，性科學是怎樣解釋男人的新感覺的，雖然會涉及大量細節，但裡面的許多真知灼見我們也必須得瞭解一下。

金賽(Alfred C. Kinsey)於 1984 年出版的《男人的性行為》（男の性行動）對男性問題進行了統計調查。這是目前為止最大規模的調查。金賽採用「高潮」(orgasm)一詞來指涉人的性的絕頂感受。「高潮」是指人抵

達性興奮的頂點，身體發生一陣陣痙攣，然後性興奮迅速消退的生理過程。對於男人而言，射精的時候回產生這樣的生理反應，因而一般認為「射精 = 高潮」。

不過金賽認為肉體的「高潮」和「高潮帶來的快感」不應該混同在一起。而且人的性滿足感也因人而異，射精時未產生任何快感的例子也是存在的。金賽意識到了「男人無感症」的存在。然而令人驚訝的是，金賽對於這個現象作出了以下論斷，我將要點翻譯如下：

> 但是我們對於體現了生理差異的頻度和體現了心理多樣性的頻度，在統計上無法作出區分。因此，在本研究中，射精被視作一切高潮的實證。然而這個過程在生理上、心理上的多樣性則被忽略了。(Alfred C. Kinsey et al.,Sexual Behavior in the Human Male. 1948, pp.159-160.)

性科學之父金賽的這番宣言，讓射精 = 高潮 = 性絕頂成為了這個領域的「金科玉律」。射精並不能產生多少快感的「男人無感症」問題，就這樣從性科學的舞台上退場。這一最初的誤判給後續的研究帶來了深遠的影響。

「射精 = 高潮」公式的影響力

Masters 和 Johnson 用科學的眼光觀察男女的性行為，於 1966 年出版了專著《人類的性反應》，被譽為性科學的聖經。該書的第 14 章解說了男人射精過程中的心理狀態，涉及精液排泄時的感覺、精液量與快感的關係等等，然而關於射精之後的空虛感卻隻字未提(William H. Masters and Virginia E. Johnson, Human Sexual Response. Little, Brown and Company, 1966, pp.214-217)。

Hite 於 1981 年對美國七千多名男性進行了男性問題的問卷調查，出版了專著《海特男性報告》(《ハイト・リポート　男性版》，中央公論社，1982 年)。這是迄今為止最為詳盡的男性問卷資料。海特的調查直接採用了金賽的公式，他是以「射精 = 高潮」為前提設計男性問卷。正是因為這個疏忽，導致了調查無法獲取「男人無感症」的相關一手資料。不僅如此，男人的高潮究竟是一種怎樣的感覺，它和女人的高潮區別在哪裡，這些問題也在那次調查中不了了之。

性心理學界又如何呢？Kaplan 在《新性心理療法》（原著 1974 年）提出「射精就是高潮」（翻譯版第 20 頁）可見金賽的影響力。

爾後 1992 年出版的 Zilbergeld 的大作《新式男人性取向》是這麼論述的：

> 很多人都把射精當作高潮，但我覺得二者應該區分開來。射精是身體的反應，即釋放精液。高潮則是性交過程中的絕頂感受。（Bernie Zilbergeld, The New Male Sexuality.Bantam Books, 1992, p.95.）

Zilbergeld 對金賽的疏漏進行了修正。再一次確認了射精卻沒有顯著感覺的男性們的存在。不過，關於男性射精之後的感受，他的探討止步於「許多男性會產生脫力和輕鬆的感覺」（第 96 頁）。全書 580 頁中只有這一處地方涉及這個問題。如此稀少的文字非比尋常。「男人的無感症」有待人們深入挖掘下去。

2. 解析「囤了不少的感覺」

「囤了不少」的說法究竟是從何而來的呢？

男士们经常用「抽出」(抜く）来称呼射精。出處恐怕是找不到了，但的確是恰到好處的說法。男人的射精過程，就好像空氣從鼓脹的氣球裡一口氣抽出來一樣，這的確是十分生動的比喻。

如果繼續推理的話，「抽出」的前提是有什麼「囤了起來」。「啊，我想射精」是因為體內有什麼積累了不少，想釋放出去。那麼，究竟是什麼「囤了起來」了呢，人們通常認為是精液或精子「囤了起來」。如果放著不管的話，精液或精子就會在體內越積越多，所以男人應該定期將它們從體內排出。彥坂諦是這樣描述這種心理：「所以說，積累多了就應該排出去，勉強身體囤了太多，第一對身體不好，你應該嘩嘩地都抽出去。和女人不一樣，男人是忍耐不了的。這當然是因為身體的構造不一樣。」（《男性神話》，徑書房，1991 年，第 157 頁）然而，科學家指出，精子並沒有「囤起來」。人體內多餘的精子會自然分解為營養，為人體所吸收。而且這也無法說明什麼東西積累起來的那種酥麻的實際感覺。我覺得「囤了起來」的那種感覺，存在生理和心理兩種解釋。一是生理上，它可能與人血液中的性荷爾蒙或其他生理物質的濃度有關。對於重度菸癮患者而言，如果血液中的尼古丁濃度下降，就會產生強烈的吸菸欲望。血液中的物質會對精神產生影響，男人性慾則和血液中的雄性激素(androgen)有關。

那麼精神上的原因又如何呢？如果我回顧自己的經驗的話，我之所以會自慰，通常是受到了色情電影、漫畫等的刺激。這是一個很好明白的解釋，但事情並沒有這麼簡單。

「不安」的心情與「施虐」的心情

仔細想想的話，我們感到「不安」的時候，就會不由得想要手淫。為了舒緩壓力，我會選擇聽音樂、吃美食，有時候也會選擇自慰。換句

話說，就是因為工作或人際關係，想要尋找「宣洩管道」的時候，就會考慮這種消解方式。需要解決的問題堆積如山，我無能為力的時候，就會靠這個來釋放壓力——我想把注意力從眼前的難題上轉移開來，性器官就是一個十分有效的工具，這還是很有道理的。

另外一種情況是，自慰也是想「施虐」的時候做的事情。心情不爽的時候，想欺負、傷害別人的時候，也往往會導向一種淫靡的情感。

不過，無論手淫是為了消解壓力，還是出自施虐的欲望，最終也只會留下一個空虛的內心，迎來一個慘淡的結局。這就是「男人無感症」的終點。

為什麼要「抽出」（抜く）？

如果這樣思考的話，那麼至少對於我而言，手淫不是一件心甘情願的事情。即便是自己不情願的「囤了不少」，所以必須「抽一些出來」。如果放著不管的話，那麼心情就會很煩躁，無法集中注意力，會產生破壞欲，無法保持平常的自己。為了避免上述情況，我會進行自慰，提前做好「抽出」的工作。當然，手淫也是在享受勃起時的那種興奮與高昂感，不得不說，手淫是身不由己的。

這樣說的話，那麼我看起來就好像是支持「男人的性取向是天性使然」的觀點。女性主義者將「人的性感受、性行為是天生的生物習性」之類的思維方式稱作「本質主義」加以戒備。因為本質主義者通常用「男人就是這樣的動物沒辦法的」來為自己的行為辯護。

這個問題放在全書中都是至關重要的，對此我必須闡明我的看法。我認為男人的性取向，包含生物學決定的先天部分和社會化過程中習得

的後天部分。射精之後無可奈何的空虛感，恐怕較大程度上是一個先天性的生理問題。與此相對的是，男人的具體性行動則受後天影響較大（野孩便是例證）。

或許「男人的無感症」是無法治療的，但男人的性行動是可以改變的，也必須糾正的。這是我貫穿全書的觀點。我在探討色情和蘿莉情結的時候，並不會用這是根植於男人身心的本性來為他們的行動進行開脫。我認為只有在謹慎分析根植於我們的身心深處東西的基礎上，我們才能夠將我們的性行動引導至正途之上。

3 .對於男人而言，色情究竟是什麼

觀賞色情「想做點什麼」的時候

那麼，「男人的無感症」對人們欣賞色情有什麼影響呢？

例如就算閉著眼睛不看，只要是內心想像色情的事物，也能夠進行手淫。那麼何必還要特意一邊觀賞色情，一邊手淫呢？

首先，有的男士無法與女友會面的時候，會把自己的戀人投射到錄影中的女人身上，從而得到滿足，這是一種情況。

接著，有的男士沒有交往的對象，只好同錄影中的女人進行想像中的性交，從而得到滿足，這是另一種情況。

還有的情況是，已經結婚的男士，背著自己的伴侶偷偷欣賞色情。這反映的男士們渴望與自己的伴侶不同類型的女性進行性交的欲求。這

些男士是抱著想和平常難以邂逅的年輕貌美的女性交合的心情，觀賞AV 女優的吧。

在色情影像中，女性常常扮演著男人性慾的奴隸。她們對男人言聽計從，就算有所反抗，但最終都會屈服於男人的暴力或技巧之下。男人強行支配自己所厭惡的女人，這是一個相當常見的色情題材。男人隨心所欲地控制、侵犯著女人，最終讓女人強制高潮，一句「其實你也在偷偷暗爽吧」轉移自身的責任，消除自己的罪惡感。黃片就這樣為男人們營造了一種女性無條件降伏於男性力量之下的錯覺。

女性主義者已經指出——根植於 AV 背後的是男性對女性的厭惡與支配欲，我認為這說得沒錯。那麼為什麼男性會產生這樣的情感呢。

「無感的男人」對女性的憎惡

我認為「男人的無感症」是女性憎惡 [5]的原因之一。男人每次射精的時候，都會認識到自己的「無感症」，並且不由得會與女人相比較——我們射精的快感和小便沒什麼區別，為什麼她們的感受那麼豐富呢？這時候，男人的無感就會變成憤怒，有感的女人令無感的男人無可原諒。

所以「無感的男人」在內心深處埋下了「女性憎惡」的種子。關於

---

[5] 胡注：misogyny，中文或譯「厭女」。這之中有一層可能原譯者都沒想到的雙關：「厭」字除了厭惡之外，也可以有「厭勝」（讀作「壓」）的意思。厭惡只是一種情緒，而壓勝就是有理論、有方法、有實操的對策。而厭又通「饜」，饜享、饜足、饞、欲念，恰恰是「厭惡」和「厭勝」這兩面的緣由。此乃近年女性主義論域的顯學之一，圍繞這個概念的魔怔現象和言論不時就會「出圈」鬧上國際新聞。參見上野千鶴子《厭女：日本的女性嫌惡》（楊士堤譯，台北：聯合文學，2015 年 7 月）。

「女性憎惡」的原因有很多推測，例如對哺乳期受母親支配的厭惡，對具有較高社會地位的女性的怨恨等等，我認為應該加上「男人的無感症」這一條。「憎惡女性」的男人們是在想法設法向「有感的女人」復仇。他們觀賞黃片的動機之一也在這裡——在描繪男人想隨心所欲地支配令人厭惡的女人，控制她們自由的黃片中，他們能享受那種男性優越的錯覺。男人對女人的支配，是對「有感的女人」的復仇。

類似的心境也能在強姦犯身上看到。強姦是將暴力以性行為的方式施加在女人身上。男性會採取強姦的方式向女性復仇，我認為他們強姦的動機之一就是渴望向「有感的女人」復仇。於是復仇的重點指向了產生性快感的女人的性器官。

1988 年至 1989 年發生的女高中生水泥桶殺人事件，侵害者的男性在強姦受害者之後，不僅拳打腳踢受害人，還對受害人的性器官施加了慘絕人寰的傷害。另外戰爭中，以異物插入性器官的加害女性的例子也十分常見。這些例子中，男性的憎恨目標與其說是女人，還不如說是女人的性器官——他們是在向有感的女人的感官進行復仇。可以確信的是，男人朝向女人性器官的暴力，與「男人的無感症」存在著深遠的聯繫。「男人的無感症」就是這麼的根深蒂固的 [6]。

色情與「自殘行為」

接著，觀賞色情進行自慰的第二個動機是想要滿足「傷害自己」的。

---

[6] 關於戰爭中的強姦行為，Brownmiller 的《被踐踏的意志：男人、女人與強姦》（Against Our Will: Men, Women, and Rape, Ballantine Books, 1993），彥坂諦的《男性神話》等文獻都探討過。要想認識男性施暴者，那麼杉田聰的《強姦的政治性》（レイプの政治學，明石書店，2003 年）則是必讀書。

這就是所謂「用來自殘」的黃片。在刺痛自己的過程中，也能在暗中獲取快樂，得到治癒。

觀賞色情的時候，特別是故事中，最初不情願的女人，在男人三番五次的侵犯下快墮[7]的場景，常令我不由得認為「這難道不是從自我傷害中獲得快感嗎」。在這黃片相當常見的題材中，你發現自己代入的不僅是男方，又常常會代入女方，追求的是一種這樣那樣傷害自己的自虐快感。

圖 2：2022 年 7 月 16 日台北 FF39 會場，成人漫畫社團「三色坊」的「最後尾」舉牌（引導排隊的牌子）。（攝影：胡逆天）

[7] 即墮入快樂（快楽堕ち）的缩寫。

謹慎分析的話，我們可以看到這種自虐快感，可以劃分為兩種。

第一種是自己想要守護的東西，被別人打成粉碎的快感。相信這是大家很好理解的，例如穿著制服的美少女，她那麼令人憐愛，原本是值得守護的對象。然而在黃片中，少女的制服卻被扒下，光著身子受到他人的侵犯。看到這裡，作為觀眾的我心中產生的是「本來應該珍重、保護的制服少女，卻在別人手中這麼慘烈地壞掉」自虐性的興奮與快感。

片中，少女原來的姿態被刻畫得越是憐愛，越是美好，爾後帶來的快感就越大。換句話說，觀眾對可愛少女的情感投入越多，少女遭到侵犯時的自虐感就愈為強烈。黃片在開頭採用偶像印象鏡頭的手法，就是旨在營造這樣一種氛圍：「這麼可愛的女孩，居然會有這樣的下場。」正如巴塔耶所指出的：「禁止就是為了犯禁而存在的」，越是神聖的事物，她們墮入凡間時給人的衝擊力就越強烈。

「有感的女人」與沉浸在自虐感中的男人

第二種自虐快感，情況則完全不同。在首先口嫌棄，爾後體正直的黃金橋段中激情似火的女人，讓我產生了一種難以言喻的自虐感受。這種感受通常討論的機會不多，所以我想仔細分析一下。

在我的印象中，黃片中男優責問自己侵犯的女人：「你其實是很有感覺的對吧」的場景十分常見。影片中的男人會如同儀式一般地死攪蠻纏地拷問女人，直到女人承認自己「有感覺了」才會罷手。

當然這種儀式可以解釋為男人對支配女人快感的確認，還是很有道理的，不過我覺得還可能是男人將自身投影於有感的女人，從而也獲得同樣極致的快感。這樣一種操作也是可能有的，不過，在這儀式背後，

還可能隱含著另外一種心態。

那就是影片中的女人居然能嗨成那樣，而我卻做不到，就如同給自己給自己一條繩子一樣，再一次認識到自己是「無感的男人」這個事實。那麼既然這麼難受，為什麼「無感的男人」要掏錢來看黃片呢。答案只有一個，那就是自虐也能產生快感，痛苦也能轉化為快樂。就算「無感的男人」表面上沒有這樣的意識，但在深處的潛意識層面是存在這種心態的。

「無感的我想把那些有感的女人當把戲看，她們越激情，我就越痛苦。」他們把「有感的女人」的癡態銘刻在心中，從而向自己強調自身的「失敗者」地位，從而沉浸於一種自我傷感之中。這是男人的一種自虐行為。

自揭心靈的傷疤，會產生一種不可言喻的強烈快感。我聽說過女性以自虐心態來忍耐丈夫暴力的案例，在那之中，有的女人恐怕是在一定程度上享受著請憐憫無力自己的沉淪感受。據說有些多次割過手腕的女性，在下刀的時候甚至產生了治癒的感受。一旦在自虐中感受到了快感，再想回頭就晚了。

這樣的機制會不會也存在於色情之中呢，我的假說對此是肯定的。基本上所有的 AV 中，劇本規定女優到最後都是「產生了感覺」。女人越是激情，作為觀眾的男人，產生的自虐快感就越強烈。相信很多人都無法接受「看色情是一種自虐的愛好」。但從「男人的無感症」的角度來看，這就是色情的意義之所在。

色情的思想內核是什麼？

現在看來，既是「傷害女性」，又是「男人的自虐」，色情才得以成立。色情之所以難以發展為一種健全的娛樂文化，是因為它的思想內核是「對人的傷害」。以傷人為樂，色情正建立在這一人性深處的黑暗面之上。渴望傷害他人，這不分性別，是所有人類的邪惡本性。而在這黑暗泥土上結出的惡之花就是色情文化。在研討會上探討這個問題的時候，有的女性參會者提出，如果色情在男人內心有著那麼深層次的來源，那麼要根絕色情是一件極其困難的事情，的確，我也是這麼認為的。

不過，也有人指出色情並非永遠是邪惡的。不少黃片描繪的兩性關係是兩情相悅、其樂融融，可供夫婦一同欣賞的成人電影和小說也是存在的。有的人將這些作品稱作「情色」(erotic)（可參見 Michele Slung 編的《Fever: Sensual Stories by Women Writers》，Lonnie Barbach 編的《Pleasures : Women Write Erotica》)。

不過，如果如果你去看那些爛大街的黃色書籍、黃色影像，以及互聯網上的成人網站，果然大部分作品還是把女人視作男人的玩具，旨在滿足男人以自我為中心的慾望與妄想。這是我為了寫作本書所作調查後的直觀感受。Brownmiller 認為色情是「和強姦一樣，是為了奪取女人的主體性，把女性貶斥為性道具的男性發明」(《被踐踏的意志：男人、女人與強姦》第 324 頁)。描繪兩性之間其樂融融的對等關係的情色作品，放在整個色情產業中只能說是滄海一粟。只是管中窺豹的話，便會以偏概全。

既然已經說到這份上，我也不得不擺明我的立場。實際拍攝現場，可能遠出乎我們的想像，存在這各種各樣的強制、脅迫、懷孕、感染性病的情況。AV 女優不受主流社會的待見，她們受到的傷害難以得到重視。製作 A 片的資金很可能來自黑社會，A 片產業和風俗產業存在著千絲萬縷的聯繫。在治理 A 片之前，首先是要去保護黑產中那些受到脅迫的女性。作為消費者的男性，大多數都不會贊成 A 片的製作是建立在實

際的人權侵害之上。在這個欲望橫流，各種性侵他人、構陷他人、傷害他人，以他人的淚水為樂的作品大行其道的社會裡，究竟採取怎樣的手段才能保障她們的權利呢？這並不是男性單方面的問題，女性也存在這方面的需求，故這是一個兩性的社會課題。

在本章中，我把重點放在「男人無感症」的解析之上，而並未探討色情本身的是非。這也許會給一些讀者留下我是肯定色情文化的印象，但我想申明的是我絕對沒有肯定的意思。我消費過色情這是事實，但這不代表我對它們持肯定的態度。我認為色情文化應該多得到一些引導，從而有所改變。我也打算繼續思索這個問題。

「男人的無感症」，並非單純的精神醫學或性心理治療層面上的，單純局限於性器官的「高潮障礙」。「男人的無感症」，不僅是一個圍繞著性器官的生理問題，還會影響男人的關於性的態度與行動，左右人的兩性交往，甚至給一般的社會關係籠罩上陰影。本章所著力強調的，就是「無感症」的社會建構性。

正如前文所述，「無感的男人」渴望向有感的女人復仇，渴望佔據著高於女人的優勢地位，但事情到此還未結束。「無感的男人」對自己的身體是如此的絕望，乃至於想嘗試抽離自己的身體。這些正攻法難以闡明的男性秘密，將在下一章慢慢抽絲剝繭、豁然開朗。

第三章：我緣何會被制服吸引？

1 受制服吸引的男士們和他們的心理結構

少女們的學校制服

2004 年 4 月，著名的經濟評論家植草一秀，因涉嫌以手鏡偷窺都立高一女生的制服裙底而被逮捕（儘管他本人否認了這一行為），東京地方法院將他收藏持有身著學校制服的女性照片、錄像這一行為公諸於世。植草一秀時年 43 歲，和我是同一代人，以前也曾和他同桌共事過，故在這個事件中，我不算一個純粹的路人。

JK（女子高中生）制服和 JC（女子初中生）制服，在各個年齡層次的男性中，都有著廣泛的受眾。成人影像也確立了「制服」這一特定題材，相當多的男士是對著這些制服少女們的寫真或錄影，進行著自慰。當然，從投到自家信箱裡的桃色傳單也可以看出，主打制服玩法的風俗店，也佔據了一定的市場。還有那位計程車上的編輯 [8]嘟囔的那句「為什麼女高中生的制服那麼騷啊」，也真是讓人印象深刻。

當然，制服也包括 OL、空姐等職業的制服，但其中最有代表性的還是學校制服。證據是，如果你在網路搜尋引擎上同時檢索「制服」「照片」，你會發現跳出來的大概 90%的網站，都是和學校制服相關的。為了揭開「無感的男人」的謎底，本章會對「為什麼男性們對制服情有獨鍾？」這個問題刨根問底。癡迷於制服的男士們的心情，我也是明白的。我當然不會去做收集制服這樣犯罪的事情，但男士們迷戀制服的動機還是可以理解。在我們的抽絲剝繭，仔細考察下，他們那令人驚異的「心理結構」一定會浮出水面的。

制服少女們的清涼感和撩人感

在考察制服魅力中途，某天我前往松本市參加一場學術研討會。在

---

[8] 譯注：原文如此，不知所指。

閒暇中，我到車站附近閒逛。我驚訝地發現某個大樓的櫥窗裏正掛著一套 JK 制服：白色的襯衫、深藍色背心、格子百褶裙，當然少不了脖領上的紅色絲帶。我在櫥窗前眺望著制服，頓時我的心籠罩在一種微風拂來的清涼感，以及一種看到了什麼不該看的東西的內疚感。這究竟是怎麼回事呢？

之後我又走進車站裡的咖啡店，途中和好幾個穿著制服的女高中生擦肩而過，她們是真正的制服少女，然而在略顯成熟的她們身上，方才那種感覺卻沒有再出現了。在這些持有鮮活肉體的真人身上，卻再也找不到櫥窗裏展示的，那套制服散發的特別氣息了。

工作結束，回家後，我翻開了剛寄到家裡的幾本制服寫真集——當然是為撰寫本書而購買的。在這些冷冰冰的照片上，我又找回了那一刻站在櫥窗前心動的感覺。這些照片中朝著我微笑的制服少女們是多麼的可愛！

不過，相比於平常生活裏所見的人——女高中生也好，女初中生也罷——寫真集裏的少女們，其顏值、五官等要標緻得多。一副端正、漂亮的好皮囊才是那種「清涼感」與「撩人感」的根源。在現實生活中，這樣的女生不容易見到。如果能在大街上與她們擦肩而過，我也會從她們身上感受到制服的魅力吧。對制服少女來說，顏值就是生命。

「我」受制服吸引的機制

不過，「制服癖」被認為是戀物癖(fetishism)的一種，戀物癖是指對異性身上的衣服、鞋子等對象產生性興奮的性取向。戀物癖的經典形象就是男人對高跟鞋的異常執著——他們收集了大量高跟鞋，並且還會對著高跟鞋自慰。關於制服癖，人們大概也是這麼認知的。不過我認為制

服吸引男士們的魔力，在機制上不一樣的。即使眼前展示著形形色色的學校制服，我也不會對這些純粹布料產生興奮感。制服真正吸引人的是，美少女將它們穿在身上的時候。

讓我們回到松本市的櫥窗，那裡展示的制服之所以給人一種清涼感與撩人感，是因為我透過制服，在其背後「看到」了一個架空的五官端正的「制服美少女」。當然少女的臉與氣質只有一個大概的印象，但整體上的一個「架空少女」的朦朧幻象是確實存在的。

也就是說，光有一套制服在眼前是不夠的，你還需要想像一位元「架空少女」穿著制服。一旦想像的少女登場，制服就不再是純粹的布料，就開始獲得生命。

那麼制服上那種清涼感和撩人感，又會轉化為一種怎樣的性衝動呢？根據我的假說，那會是一種想把精液射到少女制服上的衝動，看著它們慢慢滲入布料之中，從而獲得滿足感。我並不是想對著少女的肌膚射精，也不是對著少女身上的制服本身射精——準確地說，我是對著「少女穿著制服」這個狀態射精。理想的結果是精液留在少女的制服，抵達不了少女的肌膚，重要的正是這種半途而廢的感覺。（杜尚就是通過其作品《大玻璃》將這種身體感覺上昇到了藝術的高度。）。

制服、高顏值和白色內褲

制服少女的形象，是由三個要素組成的：制服、臉和純白內褲。制服不用多說，少女不僅要有高顏值，而且還要面帶微笑，給人一種天真無邪的印象。這些制服少女的寫真集中，幾乎沒有一張不露臉的照片。男士們對著制服少女自慰的時候，他們的目光投向的時哪裡呢？相信男士們大多數都是注視著少女的臉蛋射精的。一張好臉的重要性不言而喻。

純白內褲是連接少女臉蛋與制服的橋樑。對於制服少女的寫真集而言，若隱若現、若即若離狀態的純白內褲，正是攝影師與讀者對弈的最前線。每當翻開下一頁，少女的純白內褲在裙底若隱若現的瞬間，能給讀者帶來偌大的卡塔西斯（katharsis，源自希臘語，用來指涉壓力釋放後的愉悅感覺，又譯作宣洩感、淨化感等），從而讓讀者獲得極大的滿足感。

在第一章，我提到了內褲必須是純白色的金科玉律，這一條放在制服寫真集中也是鐵規矩。制服少女雜誌《奶油寫真集 2》（クリーム写真集 2，ワイレア出版，1995 年）和《奶油寫真集 5》（クリーム写真集 5，ワイレア出版，1995 年）共刊登了 14 张制服少女的走光照片，没有一張不是纯白內褲。其他雜誌也存在類似的取材傾向，白色內褲的地位是鐵打不動的。《奶油寫真集 2》第 103 頁的走光照片下附帶了幾句作者評論：「朋美小妹的水手服裝真是太靚了，蹲下來走光的樣子真是太棒了。」「走光真是太讓人興奮了，朋美小妹的純白內褲真讓人欲罷不能呢」。可見，純白內褲寫真是作者有意的設計。如果詢問年輕一輩的話，真正的女高中生，其實很少會穿純白內褲的。

在《奶油寫真集 2》第 133 頁上，有如是評論：「話說回來，朋美醬穿著水手服的樣子真不錯呵！特別是，那個蹲下時若隱若現的白色內褲。」「我怎麼那麼想要朋美醬穿的純白色內褲？它太讓我性奮了！」可見，白色內褲未嘗不是作者方的意願所在。不過我試著去採訪了一下年青人，實際上女高中生在搭配校服的時候，是不怎麼穿白色內褲的。可見，這大概是男性們一種一廂情願的臆想罷了。純白內褲的法則，到頭來不過是男士們自以為的妄想。

潔白無垢的內褲的彼岸是什麼？

為什麼男士們那麼喜歡純白內褲呢？第一章已經提到了，白色是一種「神聖色」。接著，還有幾點值得我們注意——照片中展示的純白內褲，大多數都是棉質的，棉質內褲很容易弄髒。那麼如果制服少女真的穿著棉質內褲，多少是會留下污漬的。然而寫真集中的白色內褲，永遠是那麼一塵不染。也就是說，原本骯髒的東西，實際卻潔淨無比，男人們那麼熱衷於捕捉走光，是不是就是為了確認這一點呢。就我的感覺，純白內褲的彼岸，應該是完美光滑的肌膚，也就是性器官的完全不在場。正是因為不存在性器官，所以內褲才會是潔白無垢。換句話說，為什麼必須是純白內褲，那是因為它能證明男士們的妄想——「制服少女的內褲的彼岸是不存在性器官的」

當然，制服少女寫真集上刊載的走光照片占比是很少的。然而就算制服少女把裙底遮得嚴嚴實實的，我們也能確信她穿著的一定是純白內褲。在男士們奇異的眼光下，制服少女們一定是懸著這樣一頂光環的。要說證據的話，我們可以設想一下，如果男士們幻想制服少女的裙底下是光滑的紅色內褲的話，那麼制服少女洋溢出來的色情氣場又是另外一套系統了。所以就算實際上白色內褲看不到，男士們也會相信制服少女寫真中依然存在著「無法看到的白色內褲」。

話說回來，到目前為止的討論中，我沒有將現實中的制服少女和寫真集中的制服少女照片區分開來。回過頭來看，我才意識到自己已經有點混淆現實與印象了。無論是現實中，還是照片中，制服美少女帶來的那種清涼感和撩人感沒有多大的區別。「無感的男人」的一大特徵是，他們在性取向上是難以區分現實與虛構的。

混淆現實和虛擬的男人，常常會給真實的女性帶來巨大的傷害——他們有的會與引誘真正的制服少女進行性交易，有的因偷窺她們的裙底而遭到逮捕。這些男人都是把真實的少女，當作成會動的少女照片而已。他們忘記了自己眼前的女性，是一個有著意識與感情的主體。關於男人

性取向的黑暗面，我會在接下的章節作進一步的討論。

2 透過制服少女看到的是「學校」

男士們為什麼會受制服吸引

在前文討論的鋪墊下，我們現在終於可以正面切入這個制服的根本問題了：「為什麼我會對穿著制服的少女感到一種清涼感與撩人感」。也就是「制服」魅力的根源在哪裡。

關於學校制服的魅力，長久以來眾說紛紜。有人認為，統一整齊的制服消除了個性，那能更容易刺激到執著於制服的戀物癖。誠然，對於那些只是喜歡制服的男士而言，恐怕就是這樣。有人認為，無論嚴寒酷暑、風霜雨雪，都強制穿制服的感覺很好；還有的人認為，制服限定於初中、高中時期，因而物以稀為貴。甚至還有補充說，學校制服令男士們回憶起自己的青蔥歲月，讓他們將制服少女與中學時代初戀對象的身影重疊在了一起。這些說法都有一定的道理。

他們的心情我很明白，但他們的解釋是不是到位了，根據我對制服各種分析的結果，我發現了一種建立在完全不同的心理機制上的解釋。對此我會一步一步，按順序向大家解說，恐怕中途有的讀者可能會覺得我的說法不對勁，但也請您讀到最後再抗議。我個人的心態結構可能十分特殊，但我相信它總能在一定程度上成為大家的參考。如果大家能把這個當作一個剖析人性的切入點，我就很滿足了。

魅力的根源究竟在少女本身？還是制服的顏色？

首先，穿制服的人是少女，那麼制服的魅力，本質上可能是「少女」的魅力。制服與少女密不可分，我們受制服吸引的時候，其實可能是受穿著制服的「少女」的吸引。不過，如果把制服少女的寫真與一般少女的寫真的作對比實驗的話，就能知道前面的假說並不成立——大多數情況下，制服少女的寫真給人的感覺更加清涼與撩人。看來奧秘不在少女身上，而在制服身上。

那麼，奧秘究竟藏在制服的何處呢？學校制服大致可分為水手服和夾克服(blazer)兩大類。我上中學的時候，女生制服都是水手服樣式的，之後夾克服樣式慢慢流行起來，到現在成為了校服的主流。這些服飾究竟包含著怎樣的秘密呢？翻開寫真集，可以看到的是，無論是水手服，還是夾克服，學校制服都以紺色與白色搭配的配色方案居多。難道說這種配色。不過紺色，不局限於校服，也廣泛採用於空姐、OL 的制服，可謂是日式制服的代表色。既然紺色不是校服特有的色彩，看來制服的奧秘與其配色無關。

假設一個這樣的思想實驗：如果全日本的水手制服和夾克制服都消失，迷彩服取而代之成為了全國初中、高中的統一校服樣式，這樣的制度持續個二十年左右，那麼過去那些迷戀水手制服或夾克制服的男士們，會不會在性取向上青睞這種迷彩紋樣的新型制服呢？我認為，答案是肯定的。因為我上學的時候，女生制服都是水手服，我沒見過夾克樣式的制服。但隨著時代的變遷，當夾克衣和百褶裙成為風潮的時候，我心中也逐漸養成了對應新式制服的性癖。就算未來是迷彩服，還是什麼別的樣式成為了新的主流，結果也一樣。

「制服萌」是「學校萌」的別名

現在我才明白，夾克服和水手服吸引我的地方，在於學校將它們

「規定為制服的樣式」。水手服和夾克服本身並沒什麼值得深思的奧秘。一旦學校指定了新的校服樣式，我的性取向也會隨之移動。

我被制服吸引的一個原因是，初高中都要求「必須穿校服」，我透過這些制服本身，能看到若隱若現的「校園」的影子。對於我而言，制服魅力的奧秘在於中等學校施加在制服上面的穿著義務。所以可以說，我透過制服少女看到的是「學校」。

我們再做一個思想實驗。假如有一群初中畢業，不上高中，直接進入職場的少女。某天，日本政府規定他們必須身穿特定制服。在她們年滿 18 歲以前，都必須穿著制服進行工作。她們都是和女高中生一樣都是相同年華的女子，然而對於她們這些進入了社會的制服，我還會不會產生性的偏好呢。請大家忠於自己的感覺，進行這個思想實驗。當然制服的具體樣式會影響我們的回答，但就我個人而言，無論其樣式如何，我也不會對進入社會的少女制服產生性感受上的偏愛。我可能會覺得她們很可愛，但是那種水手制服或夾克制服帶來的清涼感或撩人感，則是怎麼也無法感覺到了，原因是我在她們的制服上面看不到「學校」。

總而言之，穿著水手制服或夾克制服的少女，之所以能給人一種清涼感與撩人感，是因為我以它們為媒介看到了「學校」。因而對於我而言，制服萌就是學校萌的別名。（萌的語用很複雜，但在本文中萌是指因性方面的吸引而產生的悸動情緒。）

教師眼中的制服少女們

接著，我聯想到的是，為什麼學校職員中會有人參與性交易。就最近幾年的形勢來看，在職教師或學校委員會成員，因與初中生或高中生進行性交易而遭到逮捕的案件非常多。有的是教師與多名女高中生保持

著性交易關係，有的是教師付錢給學生拍攝色情影像。其中影響最惡劣的案件是 2001 年發生的初中師生暴力事件。一名教師通過電話俱樂部（テレホンクラブ）與一名初中一年級女生結識，教師把女生趕到車裡開上了高速公路，女生帶著鐐銬從車上摔下，被後續車輛撞死。這個教師的供詞裡有一句：「知道她是中學生的時候很高興」，他究竟在高興什麼呢？

我接下來是這樣推測的：對於這個教師，受害者的中學生身份是相當重要的。他感到興奮的地方，不僅在於少女年紀很小，還在於少女正在上中學。

選擇成為中學教師的男士們，許多都對「學校」帶有強烈的執著。從心底裡熱愛學校，以教書育人為人生抱負的男性教師數量並不少，他們正是教育系統的中流砥柱。然而他們的熱情如果失去控制蛻變為性衝動的話，那麼作為「學校」象徵的制服女中學生，就會成為他們的獵物。

正因為熱愛「學校」，男性教師們無法直接與「學校」性交，所以他們中一些選擇與「學校」的代表：制服少女性交。他們侵犯制服少女，是為了向心愛的「學校」射精，制服少女成為了他們與「學校」性交的媒介。那些嫖學生的男性教師，很多在學校裡都是認真勤勉。雖然上面這個假說有些生硬，但我覺得它能在一定程度上解釋那些教師的買春心態，而不是給他們扣一頂蘿莉控的帽子就完事了。

有的讀者可能認為，自己不是教師所以和我無關。但是為「學校」勾去了魂的人群，不局限於教師，而遠比我們想像的廣泛——這基本上成為了所有男人的浪漫。或許有人會說自己討厭學校，但那是作為學生受教角度的想法，倘若你作為教師站在施教角度來看的話，事情可能就不一樣了。我們都討厭被別人說教，但反過來能夠對著年輕的女生說教或許並不討厭。當然很多讀者可能會反駁說「我從來沒有想對著學校射

精的心情」，但請你們接下來聽我把話說完。

3 揭開制服的奧秘

人們為什麼會對「學校」發情

經過前文考察，制服少女之所以能對我產生性吸引力，是因為我對著化身為少女形態的「學校」，產生了性方面的欲求。那麼借由制服少女顯形的「學校」，它的本體又是什麼呢？

能回答這個問題的答案，在書本上是找不到的。我只能將假說建立在假說之上，謹慎地考察下去。

探討這個問題，一種中學時代的懷舊感與青澀追憶油然而生，「制服萌」的深處隱含著一種回到青春時代的渴望。在那個感受豐富的時期，我們每天都時光基本上都是在學校裡度過的：那裡有著開學典禮、運動會、體育館、午後教室、放學後的校內庭院、同級生、夕陽下的校門，然後是畢業。這是一個男生、女生共同迎來第二性徵，萌發戀心，創造心跳回憶的國度。

其實，制服少女的寫真集，有相當的數量正是瞄準了男士們心中這塊軟肋，試圖勾引其他們心中的校園「鄉愁」。例如把背景設置在放學後的教室、體育館等等。值得注意的是，有時候傳統民居和鋪著榻榻米的和式房間也會入選外景。照片中，靠在傳統民居的走廊，或是佇立在微光籠罩的和式房間中制服的少女，為什麼是如此受到攝影師的青睞呢。這恐怕是這些制服寫真集是瞄準了那些會對「民居走廊」、「傳統房間」感到懷舊的世代而製作出來的。

其實，僅僅是和式走廊的照片，也會讓我產生懷舊的感覺。寫真集中，坐在和式走廊上的制服少女，她們的形象與其說是現在那些活蹦亂跳的中學少女，不如說是我上學時候的中學少女。照片給我了這樣一種錯覺，就好像她們沒有人老珠黃，而仿佛還停留在學生時代以豆蔻年華的樣貌朝著我微笑。「傳統民居的走廊」就是這樣勾起了那些希望回到過去的成年讀者們的哀思。

寫真集的製作者，恐怕是有意識地在營造這種氛圍。《Spica VOL1》（スピカ VOL1，メディアボーイ，2001 年）記載道：「希望人們回想起高中生的时光。那時我們可以理所當然地與女高中生一起活動，與運動會上的體操服少女玩耍。制服成為了束縛自由的礙事存在。那個酸甜時代的我們是那麼的無憂無慮，乃至於有時候回想起來無地自容。」「體育館與體操服，當然了，這就是為美少女雜誌而存在的場景。」「佇立在走廊的少女也很經典。」「世界觀能夠激起人的懷舊之情。」（第 99-100 頁）

面對制服少女的心跳感，肯定包含一定程度的針對「學校」的懷舊之情。但是制服的奧秘，用懷舊之情來解釋還遠遠不夠。制服的背後恐怕還包含著更多的難解謎底。

作為「洗腦」場所的學校

我是一個大學教師，所以我的見解也帶有偏向；「學校」給我的第一印象是一個教育學生的地方。換句話說，「學校」是一個進行教學、學習的地方。

既然如此，對「學校」產生性慾，對「教育與學習」產生性慾，究竟意味著什麼呢？

中等教育的最大特徵在於教學大綱是由文部科學省詳細制定出來的。教科書的編寫受到嚴密的審查，教師的自由發揮空間非常有限。這也是和高等教育完全不同的地方。大學教育中，教師擁有劃定教學內容的充分自由，這一點文科尤其明顯，甚至同一門課，不同老師講的完全不一樣的情況也是存在的。不善教學的老師，被學生們拋棄也是可能的。

與此相比的時，中等教育中，學生們是單方面接受固定大綱下的知識灌輸。也就是說，初中和高中教育旨在將特定的知識與價值觀植入學生的大腦中，這種教育是以接近「洗腦」的形態進行的。在中等教育中，學校幾乎成為了一個「洗腦」的場所，這裡又暗藏著怎樣的秘密呢？

如果從這個角度來看的話，初中或高中裡充滿可塑性的少年少女們，公然接受著經驗豐富的成年人們的洗腦，聽起來不太對勁（小學也是一樣的情況，我們會在下一章繼續探討）。大人們改寫孩子們的大腦——堂堂正正地公開進行如此危險且後果嚴重的事情的地方，就是「學校」。

當然初中或高中也有課堂研討與自由研究的時間，也有與老師交流的機會，說中學教育全部都是洗腦也是不對的。不過，初中或高中採用的是文部科學省審查的教材，將這些法定內容灌輸到學生的頭腦之中才是中學教育的基本目標，所以中學教育從結構上來看不得不說是無限逼近於「洗腦」的。許多人呼籲中學教育應該教導學生「愛國之心」、「男生要像男子漢，女生要做個淑女」，也是因為在中學近乎洗腦的教育方式下，對學生灌輸價值觀是最有效果的。

如果這樣思考的話，那麼對「學校」產生性慾，這種莫名其妙的事情也變得有一定道理了：那就是，男士們是對「洗腦」少女這件事情，燃起了性慾。

想要「洗腦」制服少女！

如果以這樣的目光來欣賞寫真集的話，就會有嶄新的發現。那些寫真集裡的少女，穿著制服朝著我們微笑，或者是露出純真的表情，凝視著讀者。她們就好像無言地在向讀者訴說：「請對我洗腦。」「你可以隨心所欲把我洗腦！」

現在，那種制服少女的清涼感與撩人感的本體終於現身了。也就是說，我看到制服少女的時候，所產生的自我妄想是「啊，我可以對著這個少女洗腦。我控制她的思想，讓她真心愛上我，讓她如同女僕一樣對我忠心耿耿。就算對她做如何過分的事情都沒有人能牽著我，因為我會讓她認為是心甘情願的。」清涼感的源頭是我所感到的少女洗腦之前的「純白」狀態，而撩人感的源頭則是改寫她大腦之中人格的背德滋味（做壞事的快感）。

「學校萌」的本質，其實是對洗腦少女這件事情感到興奮而已。對著「學校」射精，其實是對著洗腦少女的妄想射精而已。這樣一切就說的通了，而且這樣的欲望，並不只有教師才具有，也是很明顯的。恐怕沒有多少男士，不會對洗腦年輕少女當女僕使喚這件事情心動吧。他們凝視著照片中的少女，心中卻打著「洗腦」歪主意，這有什麼奇怪的呢。

那麼這種心態，和自古以來尊崇純潔少女的處女信仰有什麼區別呢？值得一提的是，在當前社會，肉體層面的處女信仰是非常薄弱的。中學時代就有過性經驗的少女的數量越來越多。所以，男士們多半都並不強求一個肉體上貞潔的制服少女。

對於制服少女，男士們不會追求肉體的處女，卻會追求腦的處女，也就是一個在性方面的「未洗腦」狀態，這些少女的心靈如同白紙一張，

大腦裡有充分空白接受他們的洗腦。「大腦的處女」，以及看起來在傳達「快點來對我洗腦」信號的志願者，是男士們的理想追求對象。而志願被洗腦的象徵，就是她們穿著的「制服」。也就是說，在男士們眼中，少女穿著制服走在大街上，就好像在公開場所宣布「快來對我洗腦」一樣。雖然可能有點令人費解，但是追求制服少女的男士們的心態，就是根據在這種自以為的心理回路之上的。

解剖「洗腦」的欲望

那麼為什麼有人想給眼前的少女洗腦呢？

那些男士是渴望著把對自己有利的知識或價值觀，植入少女的大腦，從而控制少女的感受、思考方式和行為。如果能支配這一切，那麼就能對少女為所欲為——要麼把少女變成自己的僕從或奴隸，讓她滿足自己的欲望；要麼遠距離操縱少女，把她變成自己的觀賞動物。

支配可以劃分為外部支配（例如給肉體戴上鐐銬）和內部支配（例如束縛心靈），很明顯「洗腦」屬於後者。潛入少女的內心深處，意味著能從內部自由自在地操縱少女。

那麼為什麼一定偏要支配少女的大腦呢，要解開這個謎團則要從別的角度思考。如何才能徹底支配少女的大腦呢，換句話說，「洗腦」完畢的狀態是怎樣的呢。我認為，那就是將自己的大腦通過手術移植到少女的頭蓋骨中去，也就是所謂我與少女的換腦。只要我潛入少女的大腦，她的感受、思考方式、行為都在我的掌控之中。

如果將少女的大腦置換為我的大腦，我就如同幽靈一般附在少女身上，活在少女的體內。我的身體成為了少女的身體，摸一摸就知道，我

的胸部成為了少女的胸部，照一照鏡子就發現，我的臉蛋變成了少女的可愛臉蛋。我生活在少女內部，我可以按照自己的意思，完全支配、操縱少女，這就是「洗腦」最完美的境界。

既然如此，那麼「想給少女洗腦」的欲望，那就是丟棄自己的肉體，搶佔少女的肉體，從內部自由自在地操縱她那可愛的身體。不過這種欲望在現實中無法實現，所以我只好退而求其次，將注意力轉向能喚起強烈的「洗腦」印象的制服之上。五官端正的少女，穿著制服朝著我微笑，就好像在對我們說：「快點進入我的大腦，請活在我的身體內吧」。今天那些男士們，恐怕也是一邊幻想著附身於哪一位少女，一邊翻開制服少女寫真集吧。

精液：通向少女的橋樑

話說回來，之前提到男士們是對著洗腦少女這種印象射精的。對於這種印象，為什麼要發展到射精的地步呢？如果將「洗腦」理解為「附身於少女身上」的話就很好解釋了。無論是現實中的少女，還是寫真中的少女，男士前往少女的身體需要一定的媒介（載具）。可以這麼說，連通男士與少女，此岸與彼岸的橋樑，就是陰莖噴射出來的精液。就如同蜘蛛吐絲架橋一般，男士借由射出的精液與少女相連，進入少女的身體。制服癖的體驗因射精才得以圓滿。

本章開頭提到，男士們是對著制服對面的「架空少女」釋放精液的。我們現在才弄明白，這位「架空少女」的身份是誰。她就是男士們潛入少女身體後，以少女身體為生的「另一個自己」。

我朝著制服少女噴射精液，噴射對像是我成功附身的，凝視著這一邊的「另一個我」。也就是說，制服癖是朝著我自身射出精液所形成的

一個閉環世界。我與「架空少女」的互動，正是「自己與自己的對話」。少女的肉身，不過是創造這個閉環世界的素材，一旦世界創建完畢，就失去了存在意義。在制服癖的閉環世界中，肉身的少女躲不開被當作廢料處理的最終命運。

對「粗糙骯髒的男性身體」的否定

制服癖的本質是想成為少女的身體。但是有人恐怕會問，想成為少女的話，那麼女裝不就夠了嗎。可是男士往自己的身體套女裝是沒有意義的，因為男人的身體是粗糙而骯髒，就算換上女裝，也無法成為我們愛欲的對象，況且我也不想成為和我相同輩份的女人。

既然如此，為什麼我的心中會蘊含著渴望成為少女身體的欲望呢？讓自己以精神的形態轉移到少女的身體中，從而佔據少女的身體的欲望究竟從而而來的呢？我認為這種欲望根本上是一種和祈禱類似的「想從自己這粗糙骯髒的男性肉體中抽出來」的脫出願望。男士們對自己的身體所持的是這樣一種否定情緒。

如果我轉移到了少女身體中，在少女身體內部活著，我首先會撫摸這已經屬於我的柔軟的肌膚。我會一遍又一遍體會乳房與肌膚的敏銳觸感。然後赤裸著身子，在鏡子前尋找身體上的快感位置。

我從出生以來，第一次感到了熱愛自己身體的喜悅。我會從心底理解什麼是自己身體之愛。前文中談到的各種異常的欲望，都是在建立在我內心中這一「妄想」之上——那就是抽離自己的肉體，轉移到少女的肉體中，從而發自肺腑地愛上自己的肉體。這一點就是制服癖的奧秘，其萬變不離其宗的核心。

（下期待續：《無感的男人（下）—日本正在走向蘿莉控社會嗎？》）

这是一个聚集了全日本愤世嫉俗的loser的版面，我曾经说过日本2ch是日本的养猪场（在意一群loser的看法是不是一种病？2ch用户大剖析）。

但是，如果2ch是养猪场的话，Poverty版就是养猪场的下水道。2ch用户是loser的话，Poverty用户就是连loser都看不起的渣渣，被称作是2ch的痰盂。

有人在这个版潜伏了一个月，总结出了这个版的特点：

1.逢日本必黑：把日本人称作Jap（侮辱日本人的称呼，类似chink），把日本称为Jap Land。和极右相反，是素质极低的极左。（这一点和在知乎活跃的某肉类食品很像）

2.逢女性必黑：虽然政治倾向是左派，但是极度歧视女性，把女性称为マンコ（女性生殖器的意思）

3.逢东京必黑：把东京叫做Tonkin（类似中国城市的读法，北京叫Pekin）

4.极度讨厌NicoNico和推特：说这两个网站的人是笨蛋、小学生、骗子和网络右翼的聚集地。

5.庆祝他人的不幸：侮辱事件的受害者，经常说「用他人的不幸下饭最好吃」

6.超级喜欢长相可爱的处女：他们一般不黑长得可爱的女生，但是如果知道那个女生不是处女就马上变脸

圖 3：（胡注）2ch「嫌儲」版性：「超級喜歡長相可愛的處女／但是如果知道那個女生不是處女就馬上變臉」[9]，頗能印證森岡先生的「洗腦制服少女」論。又，我在 PTT C_Chat 板上看過有人吐槽一張比較成熟的女角色圖，表示不感興趣，曰「**已完全開發**」。真是道破天機的一語。

---

[9] 培根煎蛋答問「中國護士在日本旅遊救助癲癇學生後，日本網民的這些言論反映了日本社會和法律的哪些問題？」，2017 年 5 月 12 日，https://www.zhihu.com/question/59737722/answer/168406197。

《東方》系列研究導引：社群與文化

檸檬の幻影 [1]

一、前言

大概是 2021 年 7 月的一个晚上，我正在喵玉殿看《醉蝶華》，偶然看到一位同好發帖詢問：

> 本帖最後由 嚴謹的求知者 於 2021-7-19 19:01 編輯
>
> 不知道這個帖子應該放在哪，想了想還是放在茶會上說吧。
>
> 1.東方的歷史
> 入坑較晚，想知道東方在現世的歷史，結果只發現了為數不多的資料。
> 有沒有前輩能給新人講一講東方的歷史？（在現世的故事）
> （本求知者並非無素質新人，如有無心冒犯請前輩隨意調教，無需留情）

[1] 初次見面的朋友，初次見面。我是檸檬の幻影，一位活躍於 B 站的東方眾，以及一个普通的 MMDer。副業是信息聚合、數據爬取、資源備份、社群研究、推理解密、尋人求物、生態觀察、發言整理、時間回溯、來源考證、聊天水群。聯繫方式為企鵝號 2664464118 或 B 站同名私信，認準那個長得很像燈泡的頭像即可。

這個問題問得很大。在我有限的記憶裡，最接近這個問題的答案大概是 THBwiki 上的「《東方》年表」[2]、2019 年 WePlay 上的「《東方》博物館區編年大事表」[3]以及學刊的「中文《東方》同人社群大事」。雖然它們的內容大致是何年何月發生了什麼事，但也稱得上是初步整合的參考史料；從大事記開始還可以繼續細分，比如國內的就有在線的 QQ、論壇、B 站、微博，各地線下活動的相關記錄。當然，再往下還可以具體到某個社團的活動履歷、某個個人的心路歷程等等。換句話說，《東方》同人社群中的每一個人，都是《東方》在現世的歷史的一部分。

看到這裡，有的人也許忍不住要問了：你所說的這些社團、活動、平台，明明圈內就有許多經驗豐富的一線社群工作者，並且也已經做過了這麼多觀察記錄和研究總結，可為什麼還總有新人在反覆求問，不能足夠進入狀態呢？

我們不妨換位思考一下：當你剛剛入坑時，你也許只做了一些粗淺的瞭解，僅僅是有一個初步的印象，對《東方》的認識尚不清晰；而在進一步接觸《東方》的二次創作以及閱讀了相關的評論文章後，你自然就會發現《東方》同人所涵蓋的內容是極其豐富的，這是這個問題的一個方面；另一方面，《東方》同人在一定時空尺度上具有其特殊性，就拿新人入坑來說，喜歡看漫畫就可以推薦官方漫畫，對音樂感興趣的也有許多專輯可選，愛聊天的就乾脆拉他入群，投其所好，這樣效率才高。如果不管遇到誰來問，都只是複製粘貼 THBwiki 的網址，再發過去：這種做法自以為做得很好，實際上相當不負責任。

於是，當我們回過頭來審視開頭的問題時，就會發現：《東方》同人的歷史是已經過去的存在。我們既不可能直接面對當時的情景，也無

[2] 詳見 https://thwiki.cc/-/8t
[3] 詳見 https://www.bilibili.com/read/cv4129509

法改變已經發生的事實。因此，想要深入《東方》同人在現世的歷史，我們應該也只能「從事後開始」，即「從發展過程的完成的結果」——社群與文化開始。

二、社會關係的象徵：文化

概括地說，「《東方 Project》愛好者群體」即泛指以日本同人社團上海愛麗絲幻樂團製作的同人遊戲、音樂和合作出版物以及其衍生物為愛好的，按照一定的社會關係結合起來進行共同交往活動的集體（簡稱《東方》社群）。《東方》愛好者出於對《東方》的熱愛，通過自發的交流創作形成了許許多多以《東方》為話題中心的網路**社區**[4]與同人**社團**[5]，最終產生了富有特色的同人文化。有鑑於此，我們不妨先從文化結構的角度著手，進而理解《東方》同人的社群與文化。

《東方》同人文化的類別構成

《東方》同人文化具有許多不同的類別。我們常說的《東方》的內容，一般就是指《東方》的類別構成。當然，不同的人依據的分類標準不同，對《東方》同人文化的分類也有所不同。

---

[4] 傳統社區的概念是以一定的地域範圍為界限的，相比於傳統社區，網路（虛擬）社區的成員主要通過某些網路平台（如論壇，群組）進行交互。
[5] 又名社會組織。總的來說，社團是為了一定目的而由一定人員組成的相對獨立的次級社會群體。

1. 將文化分成二類。如把「創作者」與「作品內容」作為兩個相對獨立的部分，分別對其進行解讀；又或者是將「同人」與「商業」視為對立統一的兩個方面[6]，進而闡述二者之間的關係。(如圖一)

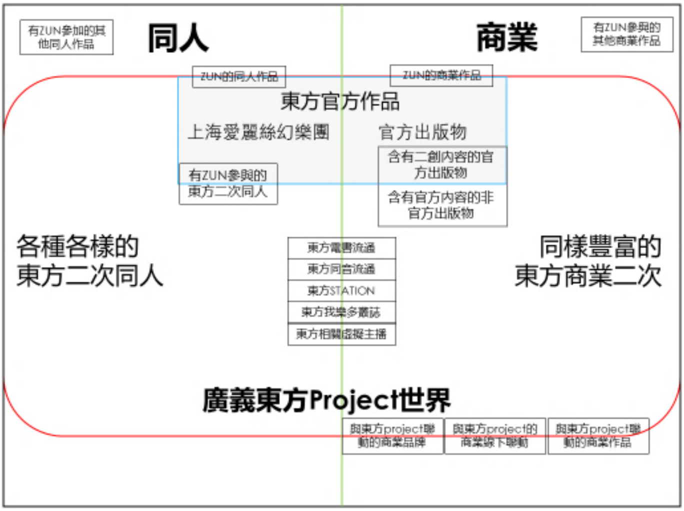


圖 1：《東方 Project》構成現狀示意圖[7]

2. 將文化分成三類。例如，有觀點認為「東方」一詞可解構為「原作」、「二創」、「模因」三種含義，亦及官方參與創作的《東方 Project》系列作品、沒有官方參與的二次創作集合與社群構築的文化模因[8]。這實際上就是將《東方》同人文化視為三種不同的類型。

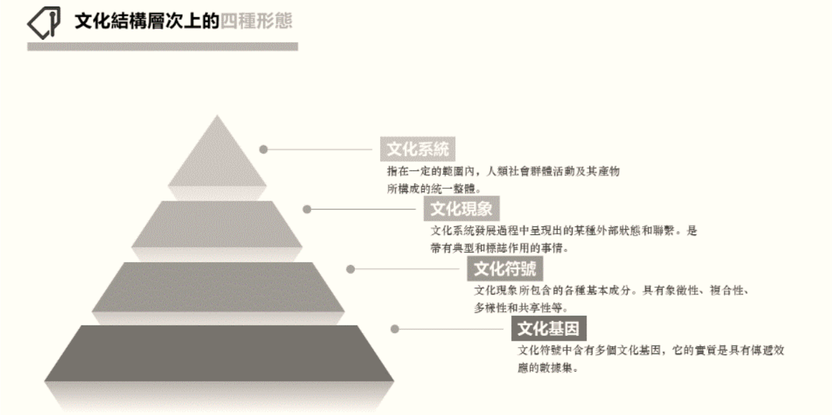
---

[6] 事實上，同人與商業的概念並無明確劃分，它們可以被視為審美活動與經濟活動相互交織的產物。後文依照慣例認為《東方》同人包括所有《東方》相關內容，不對同人與商業做嚴格區分。
[7] 詳見 https://b23.tv/YEAfr5（截至 2020 年 5 月）
[8] 詳見 https://thwiki.cc/-/3（截至 2020 年 12 月）

3. **其他分類方法**。例如帕琪站的標籤系統[9]、THBWiki 的分區導航等。

《東方》同人文化的層次構成

現實生活中的許多系統往往存在著不止一個層次。《東方》同人文化作為一個複雜的文化系統，其本身有著一定的結構層次：



圖二：文化的結構層次理論示意圖

1. **文化基因**：也稱為文化元素、文化特質，是具有獨立象徵意義的組成文化的最小單位[10]。我們開始瞭解《東方》，往往都是從接觸《東方》

---

[9] 標籤是視頻通過抽象、歸納、解析後得到的具有代表性的信息，是視頻搜索的直接依據。現有的推薦演算法也往往採取標籤推薦的做法。在對於視頻進行搜索時，如果使用者希望根據一類視頻所具有的某種共同特徵進行檢索，那麼進行標籤搜索是最有效率的。這也是帕琪站標籤的主要用途。（摘自 https://patchyvideo.wiki/zh/Tags，截至 2020 年 12 月）

[10] 這裡需要注意：（1）原有文化元素的簡單複製，不能認為是出現了一種新文

相關的文化元素開始的，如《東方》原作中的設定、《東方》二創中的人物，《東方》社群中傳播的表情包等等。它的實質是具有傳遞效應的數據集。

2. **文化符號**：可以簡單地看作是一群相互聯繫的的若干文化特質的組合。例如「考據」是對設定進行系統化科學化的歸納整理的過程，而考據的結果往往就是某種文化符號。

3. **文化現象**：這是文化結構層次中出現得較為頻繁的概念之一。如《東方》的宗教觀，就是伴隨新作品的陸續推出而不斷成形、隨著世界觀的完善而完善的一種「文化現象」。

4. **文化系統**：社會系統的重要組成部分之一。從社會學的角度看來，「《東方》同人文化」就是一種存在於《東方 Project》社群之中的，與愛好者們的社會關係、社會活動及其結果密切聯繫在一起的具有象徵特性的複雜系統。

《東方》同人文化的位置構成

在一定的社會文化系統中，總有一些文化要起主導作用。文化系統

化。例如某視頻中出現了內容為「此生無悔入東方，來世願生幻想鄉」的彈幕共計 1000 條，但我們並不認為它代表了 1000 個文化元素。（2）文化元素可以是物質的，也可以是非物質的，但不能誤認為文化元素可以隨意劃分開。如果把一個文化元素分開，會出現兩種結果：其一，喪失其獨立的文化意義。如將遊戲解包為資源檔；其二，變成另外的文化元素。如將「帕秋莉・諾蕾姬」分開後，「Patchouli」與「Knowledge」都各成了與「帕秋莉・諾蕾姬」有別的文化元素。

中起主導作用的文化，就是處在主導或主流位置的文化，即**主文化**或**主流文化**。在同一社會文化中，除了主文化之外，還有些起次要作用，處在次要位置的文化。這類處在次要位置上的文化，被稱為**亞文化**、**副文化**或**次文化**。如在封建社會，就所謂「三教文化」而言，儒家文化是主文化，佛、道文化均是亞文化；同樣道理，《東方》同人文化本身也是亞文化。要注意的是，雖然亞文化相對於主文化處在次要位置上，但它並不是主文化的反義詞。否定及排斥社會中主流文化的文化稱為**反文化**或**對立文化**，典型例子有上世紀六七十年代席捲西方的「嬉皮士運動」。

以上便是文化結構理論的主要內容。

三、文化研究的基礎：同好

在日常交流中，由於社群與文化往往是聯繫在一起的，故而我們常常用廣義上的「文化」[11]來指稱《東方》及其同人。而在學術圈內，社會文化既是一個語義不一、定義眾多的學術用語[12]，同時也是比較火熱

---

[11] 現代意義的「文化」起源於近代西方。古漢語中「文化」的主要含義為「文治教化」，是相對於「武化」而言的；西方的「文化」一詞，其英文和法文寫法為 Culture，德文寫法為 Kulture，它們實際上都是拉丁文 Colere 的派生詞。Colere 的原意指「人對土地、土壤等進行耕耘和改造，使之能滿足於自身的需要」，而於 16 世紀中葉出現的單詞 Culture 則逐步引申出保護、培養、教化的含義，再到十九世紀時，該詞才進一步被賦予了「生活在一定地域內的人們的思想、信念及生活與行為方式的總稱」的意思。而後中國近代的一些學者在引進西方的社會科學文獻時，將 Culture 幾乎全部譯成漢語原有的語詞「文化」（雖然這並不準確），這個含義才逐步在社會上流傳開來。

[12] 文化的定義為什麼會這樣異彩紛呈呢？這主要是因為「文化是什麼」這一問題不是一個具體的知識性問題，而是同研究者的整個人生觀、價值觀聯繫在一起的問題。人們對世界、對現實、對文藝有多少種不同的看法，就會有多少種

的研究領域之一。長期以來，國內外學者給出的文化理論可謂數以百計，如精英文化與大眾文化、消費文化和參與文化等。隨著理論研究和實踐探索的不斷深入，我們對社群文化的認識還要與時俱進，日益深化。

所謂研究，簡單來說就是一個人或一群人認真地提出問題、分析問題、解決問題的過程。而研究按照目的的不同可以分為理論研究與應用研究兩類。上文對《東方》同人文化的闡釋，就是一種理論層面上的文化研究。相較於對《東方》同人文化的直接解讀（如記述、評論、考據等），社群研究有著更加顯著的實際應用特點，它的出發點就是探索和理解社群。所以在某種程度上，社群研究也可以看作是社會學的一種應用研究。

社群研究是將社會學、統計學、經濟學、心理學等學科中的知識與方法直接應用到社會實踐中去的主要形式之一。它不僅要指出社群中存在的實際問題，而且要幫助我們瞭解應當怎樣去解決。換言之，社群研究的對象就是社群中的同好，其內容則包括現實存在的人、人的社會行為以及由人們的行為所構成的社會現象。

一般地，我們把研究中的具體問題稱為研究**問題**，而研究所涉及的抽象領域稱為研究**主題**。例如像「《東方》社群的歷史是怎麼樣的？」、「東方眾有什麼特點？」、「《東方》同人的意義何在？」這樣的問題實際上並不是研究問題，而是研究主題。它們本身雖然有很大的意義，但比較不好操作，因為對研究目的的描述過於寬泛，難以落到實處。而要使研究的問題明確，我們可以從以下的兩個方面做出努力：

一是**縮小選題的內容範圍**。一個具體的研究通常只會涉及問題所在

對文化的不同的定義。

領域的一部分。例如在第二屆上東深見講壇上，諾利奇的論題「以學生群體為主力的東方眾們的整體特徵」就是將「東方眾的特點」進行限定，縮小了內容範圍。選題內容的限定不僅決定了一個研究的適用範圍，並且往往與研究方法的選擇有關。如果不從一開始就下好功夫，那麼在接下來的調查研究中失去方向也是可以預見的了。

二是**準確陳述研究的問題**。一個好的問題陳述可以使得研究事半功倍。例如孫文約在以我國《東方 Project》愛好者為樣本撰寫的觀察報告裡寫到：「以我國互聯網平台發展作為主軸，分析不同時代下的互聯網媒介所有的微觀傳播機制，並且分析這一階段的群眾組織情況」，用一句話就概括了整個研究的對象、目的與方法。總之，我們最好不要在弄清楚自己所研究的問題之前就匆匆忙忙地跑去搜集各種數據，這樣不僅效率不高，有時甚至會得出完全錯誤的結論。

總之，無論是簡單還是複雜的社群、文化現象，它們都是人的活動的具體表現。我們不能離開同好來談社群文化，就像我們不能離開 ZUN 來談《東方》原作一樣。而人的活動不可能是孤立的，同好間相互依存、相互推動、相互制約、相互影響的社會關係在構成了社會群體的同時，又表現為千差萬別的文化現象。這種普遍聯繫的觀點，正是「**系統論**」[13]在社群研究中的體現。

---

[13] 系統是由相互聯繫和相互作用的諸要素構成的統一整體，它的概念來源於人類長期的生產、生活的社會實踐經驗。系統論強調通過著眼於事物的整體性，從整體出發，把各個部分、各個要素聯繫起來考察，統籌考慮，優化組合。具體應用可參考 FHNBHJ 主筆、葉紫蟬編修：〈組團開坑避雷指南〉，《東方文化學刊》（2021 夏季號），頁 139-161；Raphael Achtenberg：《網路社區團隊組織結構及管理概論：以〈東方 Project〉為例》，《東方寓夢粹》（第一期），頁 73-77。

四、普遍聯繫的集體：社群

《東方》愛好者們依託在線社交網路發布作品、討論話題、組織活動，這本已經是司空見慣的事情；但是異質的網路社區在塑造了《東方》同人多姿多彩的社群生態的同時，其龐大而零散的信息源亦給我們的調查研究帶來了一定的困難。那麼國內有沒有一個規模化、組織化的數據樣本庫呢？答案是肯定的。它就是「東方 Project 人氣投票」（簡稱人氣投票）[14]。接下來筆者就以人氣投票為例，展現社群研究幾個不同的角度。

當我們接觸《東方》同人時，首先遇到的是一幅錯綜複雜，縱橫交錯的畫面：《東方》角色之間基於一設和二設的各種 CP 組合可謂五花八門，單單 THBwiki 上登記在冊的原作雙人組合就有 436 組之多（不包括舊作）[15]；更別提還存在多人組合、二創角色、真實人物等其他衍生的各種 CP 了。但也正因為如此，我們才得以在不同《東方》角色的形象塑造與交流互動與之中看到一個包羅萬象的「幻想鄉」（如圖 3）。

類似的，社會學將這種對所研究的現象和問題進行初步瞭解的行為稱為「**探索性研究**」。它的目的是只是為今後的研究提供基礎與確定方向，所以在方法上的要求相對簡單一些，不是很嚴格。

---

[14] 由 TBSGroup 舉辦的面向華人領域《東方》愛好者的投票活動。 開始於 2012 年 7 月 23 日，現已舉辦九回（截至 2021 年 12 月）。
[15] 詳見〈東方 CP 列表〉：https://thwiki.cc/-/2jk1（截至 2021 年 12 月）。

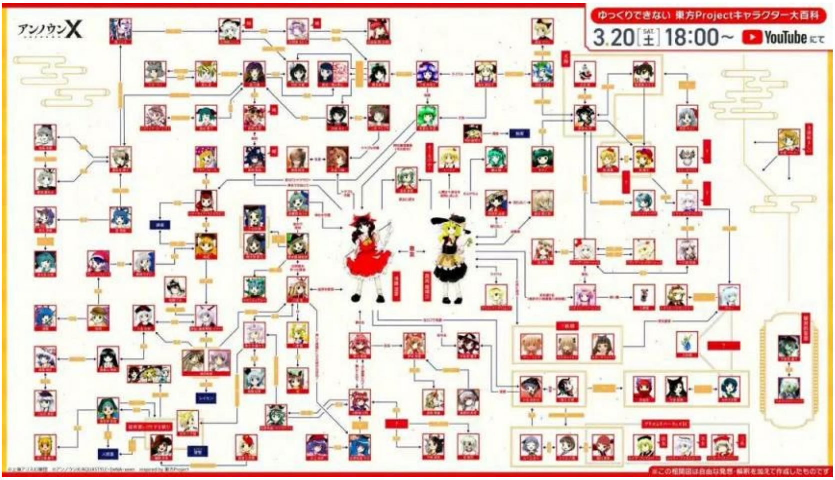


圖 3：《東方 Project》中主要人物關係圖 [16]

現實的《東方》社群是複雜的：不同的愛好者由於觀念、目的、喜好、經驗的不同，產生的情感體驗天差地別；漫長的時間跨度也為社群的發展帶來了很多不確定因素。但無論如何，在《東方》社群中，「愛好」是第一位的，對社群的考察也必然要建立在共同的「喜愛」之上。這種共同的「喜愛」在人氣投票上的反映就是「同投關係」。基於此種認識，宇嵐 hoshi[17]分析了第七回人氣投票角色部門得票數 200 票以上的角色，著重探討了《東方》角色愛好者群體的關係類型。這便是典型的「**描述性研究**」。它的目的是系統而全面的反映研究對象，從而比起探索性研究前進了一大步。

---

16 截自〈ゆっくりできない〉，東方 Project キャラクター大百科，2021 年 12 月：https://www.youtube.com/watch?v=_n_nY27NGS4。

17 宇嵐 hoshi：〈尋找「人見人愛」——第七回人氣投票角色同投關係簡析〉，《華胥三絕 爾》(2019)，頁 16-26。

然而我們對事物的研究不會只停留在全面瞭解的層次上，而是希望可以進一步探尋現象背後的原因，解釋它的內在規律。這便是「**解釋性研究**」。它不要求面面俱到，但更加注重研究內容的針對性和適用性。就為了解釋這個「為什麼」，宇嵐用了整整一篇論文詳細研究了角色偏好中的人格感受者效應[18]，其廚力可見一斑。

不難發現，從對事物的探索再到對現象的描述，最後到對關係的解釋，社群研究本身就是一個由感性到理性的認識飛躍。然而就社群發展的進程來說，我們的認識依舊是沒有完成的。也就是說，社群不僅具有作為系統而存在的横的方面，也具有作為過程而存在的縱的方面。脫離了一定的社會歷史條件，社群研究也就失去其應有的意義了。因此，研究社群、文化現象，還有必要從其運動的過程加以考察。

五、不只是「周而復始」的發展

關於《東方》社群的發展，筆者曾在開篇提到過。具體說來，《東方 Project》存續的這二十多年間，愛好者們一直在不停地更新換代。退坑一撥人，入坑一撥人，新人創作，變成老人，棄坑，新人再入坑再創作，變成老人再棄坑。有一些人看到這種周而復始的情景，便斷定《東方》社群的歷史是循環的，翻來覆去兜圈子，沒有什麼實質發展和進步。最能反駁這種消極觀念的，正是社群研究。

國內《東方 Project》同人文化實際上是一個開放系統，伴隨著互聯

---

[18] 宇嵐 hoish：〈自身人格與對虛擬角色人格知覺及角色偏好的關係研究〉：https://kns.cnki.net/kcms/detail/detail.aspx?dbcode=CMFD&dbname=CMFDTEMP&filename=1021610232.nh。

網的發展，中文《東方》社群也在不斷地發展壯大當中：例如小寶就以流暢清晰的口吻回顧了自 21 世紀初到近年以來國內《東方 Project》社區的發展歷程[19]；而 voyage1970 也在今年的東深見講壇中詳細敘述了「同人」與《東方》隨時代變化的內涵。這些研究旨在以時間為順序闡明《東方》社群的發展變化，是一種相對動態的視角。但在繼續深入之前，筆者先要拋出一個問題：**「《東方》同人文化」是以怎樣的方式創造、傳播、發展的？**或者說，在描述整個系統的底層運轉機制時，應該選用一個怎樣的「關鍵詞」來定義整個運行機制的核心呢？

答案是數據的流動。互聯網自誕生伊始就肩負著為人們傳遞信息的使命，其中數據作為信息的載體在互聯網中不斷地複製和傳輸，發揮著重要的作用。對《東方》社群自身而言，愛好者的關聯雖然完成了整個系統的基礎和搭建工作，但在實際運作的過程中，數據才是流通於每一個節點的「血液」。因此，對於《東方》同人文化而言，其核心的運轉機制是數據在社群中的流動和擴散方式，亦即信息的傳播過程。

舉例來說：現代生物學的研究告訴我們，動物的生理特性和絕大部分本能，都可以通過生物遺傳的途徑世代相傳，僅有不多的活動方式，也需要下一代模仿上一代。而《東方》同人文化的擴散則完全不同：只有已經成為《東方》愛好者的人通過口頭語言或者實際行動等多種途徑向不瞭解《東方》的人介紹相關的零設背景、官方作品、二次創作等內容，同時接受的一方又樂於去學習這些東西，才能一個接一個地口口相傳下去。所以這樣的行為也常常被同好戲稱為「傳教」。在同好的共同努力下，《東方》相關的雜談和科普也是遍地開花，其中影響較大的有

---

[19] 小寶さん：〈【東方求聞觀測】國內東方 Project 系列社區的發展歷程〉，2020 年 2 月 1 日，
https://www.bilibili.com/read/cv4538186（上）
https://www.bilibili.com/read/cv4538191（下）

《猴懂東》[20]、《猩東方》[21]、《何喜東》[22]、《東淺語》[23]、《東方閒話家常》[24]、《東方人物志》[25]等等。它們在客觀上整合了《東方》相關優質作品的資源，提供了認識《東方》同人文化的平台，大大降低了入坑《東方》的門檻。

事實上，社交網路的信息傳播與數位時代的生產消費已經引起了社群研究者的廣泛關注。Pak 長[26]立足於「模因學」，以後結構主義的方式解構東方 Project 同人文化，試圖在根本上解讀文化的進化；餘命無幾多[27]則站在「數據庫消費」的角度闡釋 ZUN 的創作思路，對當前《東方》相關文字創作的類型按不同的消費類型進行大致梳理，系統地分析了國內的東方同人文字創作；皇之子龍[28]借用傳播學中的概念探討了「知識溝」的普遍形成原因、導致知識溝形成的《東方》圈特有的原因以及知識溝的存在給《東方》圈帶來的影響，同時進一步分析借助現存的優秀數據庫 THBWiki 整合信息，深化認識，最終跨越知識溝的可行性。這些研究的指導思想和具體領域雖然不盡相同，但它們實際上同屬於廣義的**「信息論」**[29]的範疇，是對《東方》社群的「質」的分析。

---

[20] https://www.bilibili.com/video/av80530617

[21] https://space.bilibili.com/11007230/channel/detail?cid=1261

[22] https://space.bilibili.com/269954787/channel/detail?cid=126071

[23] https://space.bilibili.com/204706570/channel/seriesdetail?sid=348918

[24] https://space.bilibili.com/2944448/search/video?keyword=東方閒話家常

[25] https://space.bilibili.com/12260/channel/detail?cid=171904

[26] 餘命無幾多：〈資料庫消費下的東方同人文創作〉,《華胥三絕 一》(2018)，頁 28-40。

[27] Pak 長：〈東方 Project 在模因層面的傳播、融合與發展〉，喵玉殿，2018 年 8 月 24 日：https://bbs.nyasama.com/forum.php?mod=viewthread&tid=78902

[28] 皇之子龍：〈東方圈的知識溝構成探討〉,《華胥三絕 爾》(2019)，頁 114-122。

[29] 信息論是關於信息的本質與傳播規律的一門科學，也是系統工程的理論基礎之一。它除了應用於傳統上的通信領域外，更涉及科學研究、社會生產和日常

廣義的「信息傳播」，是指人們通過符號、信號等數據傳遞、接收與反饋的活動，也是人們彼此交換意見、思想、情感，以達到相互瞭解和影響的過程。既然信息的傳播必然會伴隨著數據的流動，故而我們可以通過互聯網中《東方》相關數據「量」的變化來更好地解讀《東方》社群內的信息傳播。

近年來，隨著社會大眾對大數據認識的深入與知識科普內容的興起，「數據可視化」逐漸成為了社群研究中一個新興的領域。任何數據都具有可視化的潛力。與雜亂無章的原始數據相比，經過可視化設計的圖表與視頻可以將人們的注意力引導到重要的目標上，從而高效地傳遞信息，甚至娛樂大眾。但另一方面，數據「可視化」並不等同於數據「有效化」。應用數據可視化的關鍵在於研究者希望從數據中瞭解什麼，是《東方》相關詞條搜索量的週期性變化，或者《東方》視頻播贊比的異常值，還是《東方》原曲人氣與多個未知變量之間的聯繫。一個好的可視化結果首先應當正確反映數據的本質，其次還要有助於我們認識到數據背後所蘊含的現象和規律，最後才是對數據呈現方式的設計。

總的來說，我們在做社群研究時，有兩種基本的方法：**定性分析**和**定量分析**。定性分析，著重做出對事物質的方面的認識，是運用文字概念和科學邏輯處理和加工資料的認識方法。定量分析，著重說明事物量的方面，是以統計學的方法為基礎，運用數字和數學手段處理和加工資料的認識方法。它們各有優劣，誰也無法取代誰，只有將二者充分地結合在一起，才能對各種因果關係做出全面的反映。

生活的方方面面。運用信息論的觀點，我們可以把系統的運行過程抽象為信息的獲取、傳遞、加工、處理和輸出的過程，通過對信息流程的分析和處理，實現對系統運動過程規律性的認識。

圖 4：《東方》相關數據可視化舉隅。

六、總結

說到這裡，我們對於《東方》同人文化的認識，可以大致總結為這麼幾個要點：

首先，包括《東方》同人文化在內的一切文化都是**對某些自然、社會現象或規律的反映，是人能動創造的結果**。在《東方》原作中，ZUN 通過對筆下不同角色的描繪，從而體現「收容被遺忘的事物」、「東西方價值觀的交匯」、「對現代社會的反思」等現實主題；在《東方》二創裡，創作者根據原作內容進行一定程度的模仿、改編，從而進一步擴展了《東方》同人的內容。可以說，如果沒有 ZUN，那麼就不會有《東方》原作；而倘若沒有成千上萬的同好，也就不會有《東方》的今天。

其次，**《東方》同人文化的內容是複雜多樣、錯綜交織的**，它包括兩個方面：第一，圍繞著某一特定的社會活動、社會關係，會產生一系

列相關的文化現象。例如線下活動中常見的《東方非想天則》比賽和正作接力，就是在一眾《東方》STG、FTG 玩家的交流學習中逐漸發展出來的。第二，任何一種文化現象都不可能孤立地存在，它總是要和別的一些文化現象組合在一起，相互依存，相互作用，相互影響，構成一個複雜的系統。例如以「東方華燈宴」為代表的中國東方 only 賀年企劃就是與手書動畫、同人音樂、遊戲展示、舞蹈接力、MMD 動畫、演奏合奏等創作形式共生在一起的。

最後，**《東方》同人文化是由《東方》社群中的所有成員所共有、所共用的**。一方面，文化能夠通過主動學習而得到，新人可以通過主動瞭解《東方》的相關內容，從而獲得《東方》的文化並享有它（也就是「入坑」）；另一方面，《東方》同人文化也在不斷地向外傳遞、擴散，使更多的人有機會通過不同的途徑瞭解到它。

一般而言，當一個社會的文化系統發生變遷時，社會中的社會關係、社會活動的某些方面也必然在發生改變。這個原理放到《東方》社群中也是成立的：因為不滿足於現有的《東方》同人，所以我們進行各種各樣的「二次創作」；因為需要維護社群的共同秩序，所以我們遵守約定俗成的「東方規約」；因為缺乏對同好的比較評估，所以我們呼喚基於數據的「社群研究」；因為不滿資本的壓榨壟斷，所以我們將「同人精神」提舉到比商業利益更高的地位。

時過境遷，現如今，國內的《東方》同人在數量和品質上都與過去有了明顯的不同，中文《東方》社群的情況也變得更加複雜了。對此我們可以發揮「拿來主義」的精神，吸收一些成熟的理論與方法以供指導，這個出發點是不錯的；然而固有的方法多是服務於某類學科或學術社群之議程的，結果就造成了部分研究者不知不覺被現有的研究方法和寫作路數帶偏，反映在文章上就是研究以求知而自足，或以能靠近某個學理而自豪，不著意於求解，而讓讀者自行淘濾解決問題的方法。但其他同

好的需求與趣向又往往與之不盡相同，甚至大相徑庭。這就需要有不同的「問題意識」，否則，雖然可以說你在《東方》上面操練了一下那個學科的研究方法，但主體就變成還是在那個學科，而不是《東方》同人。

問題意識的要義在於澄清前提，劃定界限。在《東方》同人的環境中，研究報告的讀者很少本身就是這個方面的專家，有些人可能不清楚自己的具體目的，又或者所希望解決的問題並不能直接發展為研究問題。研究者因而必須多些解釋和引導，同時在研究與寫作的時候也要時時記住這點，時時詰問自己。

最後，我謹對眾多致力於解讀《東方》同人的同好們表達衷心的感謝。你們的工作給予了本人非常大的啟發。同時，我也期待著更多的《東方》同好能夠投身於創作實踐當中，為《東方》同人文化添磚加瓦，共同實現「熙攘東方」的美好願景。

七、後記

到了這裡，這篇文章算是結束了嗎？我的答覆是結束了，但又沒完全結束。也許有的同好會不滿足於閱讀別人整理好的圖表、文字，希望自己也能做點類似的研究；恰好最近《華胥三絕》的徵稿企劃重啟了，想來我也曾寫過一些文章，多少總結過一些方法，在這裡簡要地提一下，以供參考：

（一）觀察法

所謂**觀察**，就是指研究者在現場直接搜集資料，因此觀察法特別適於搜集正在發生的事件的資料。然而，要做到客觀、準確的觀察，也絕

非易事。一般情況下的觀察可以分為兩種：「**參與觀察**」要求研究者直接投身於事件之中，成為其所研究對象的一份子，從內部進行觀察。例如我為了觀察某次展會，特意加入 staff 參與初期的準備工作，這就屬於參與觀察的方式；相對而言，「**非參與觀察**」就是以局外人、旁觀者的身份進行外部的觀察。例如我以遊客的身份寫了展會上的一些見聞，這就屬於非參與觀察的方式。

（二）實驗法

社群研究很難具備如同實驗室一般的標準化條件，常見的實驗方法是「現場試驗」，即把實驗放到現實的社會環境中去進行（也就是**試點**），以便對某個企劃或理論作出更深刻的認識。實驗法可以說是觀察法的進一步發展，它的難點在於形成研究者想要的某種情境，而這往往需要大量的準備；此外，實驗人員和實驗對象之間的互動也會不可避免地產生主觀影響，並因此幹擾實驗結果，造成實驗誤差。故而現場實驗往往以在線或者線下活動的方式進行，同時輔以問卷等其他手段進行調查[30]。

（三）調查法

在進行社會調查時，研究者往往以**訪談**、**問卷**為搜集資料的基本手段。訪談主要通過兩種形式進行。一種是個別訪談法，研究者每次訪談的對象只限於一個人，優點是訪談易於深入，但個人所能提供的信息相對會比較有限。另一種是集體訪談法，它的優點在於資料搜集更加方便，受訪者之間在提供信息時可以相互補充，使資料更為全面。其局限是對於某些共同敏感的話題較難瞭解，受訪者之間也可能會相互影響，甚至誤導研究人員。當然，研究者也可以選擇「我全都要」，將這兩種形式

---

[30] 例如胡又天等：〈創新的社群實驗，或一場普通的宴席？－小型 THO 主辦經驗談〉，《東方文化學刊》（2021 夏季號），頁 123-136。

結合起來[31]。相比於訪談，問卷則更正式一些，目的也較為明確。既有像「東方人氣投票」的不完全隨機抽樣調查，也有像第一屆「東方社群信息整合與使用」論壇中創業預備調查問卷那樣的的個案研究。

（四）分析法

受一些客觀因素的限制，研究者不可能每次都親身經歷所有事件，這時若想開展研究，我們就可以從各種事實記錄中分析出可以做為參考的研究資料。分析法一般分兩步：第一步是「**查**」，搜集各種可能有用的相關資料。為了不至於毫無頭緒，可以事先制定一個搜索範圍與選擇標準；第二步是是「**挖**」，即對得到的資料作全面的分析，包括文章的內容、背景以及作者情況等等，其中特別要注意分清哪些是反映客觀事實的資料，而哪些只是作者個人的觀點和評論。筆者在構思本文時，大量使用了如上的方法。

要注意的是，上述這些內容並不是現成的公式。研究中具體採用何種方法，需要結合研究的目的與研究者的實際情況來綜合考慮，不能生搬硬套。後面還貼有本文主要的一些參考數據，感興趣的同好可以自行找來看看。如果大家有什麼不同的意見或者建議，也歡迎來信反饋。

[31] 例如萌芙等：〈東社訪談錄 出差版〉，《華胥三絕 禮》(2018)，頁 10-45。

八、參考資料

中文書目：

韓樹英 主編：《通俗哲學》（北京：中國青年出版社，1982）

吳鐸 主編：《社會學》（北京：高等教育出版社，1992）

肖雲忠　主編：《社會學概論（第 2 版）》（北京：清華大學出版社，2012）

風笑天：《社會學研究方法（第五版）》（北京：中國人民大學出版社，2018）

THB 夢緣編輯部：《華胥三絕 禮》（2018）、《華胥三絕 一》（2018）、《華胥三絕 爾》（2019）

胡又天 主編：《東方文化學刊》2021 年夏季號

網路視頻、文章：

宇嵐 hoshi：〈【5 分鐘看完東方人氣投票】第八回角色及音樂篇〉，2019 年 10 月 25 日，https://www.bilibili.com/video/av73304997

帕琪站 THVideo：〈【數據可視化】東方什麼類型的投稿最多？各區投稿量對比〉，2020 年 4 月 6 日，https://www.bilibili.com/video/av327637415

帕琪站 THVideo：〈【數據可視化】國人的原創作品居然超過 N 站油管 東

方手書、音樂 、MMD 在各個網站投稿量及四網站各季度東方投稿總量〉，2020 年 4 月 12 日，https://www.bilibili.com/video/av242665058

芊年人間：〈【東方】東方眾都是如何入坑的？48 萬字「大」數據告訴你！〉，2020 年 8 月 30 日，https://www.bilibili.com/video/av926957194

殤韻月颪：〈【2011-2020 年博麗神社例大祭、博麗神社秋季例大祭、東方紅樓夢】三展東方社團數一覽〉，2021 年 2 月 2 日，https://www.bilibili.com/read/cv9588769

殤韻月颪：〈2010-2020 年 Pixiv 東方 Project 作品各年投稿、各收藏階段稿件及總體環境情況數據一覽〉，2021 年 2 月 5 日，https://www.bilibili.com/read/cv9645355

THBWiki 官方帳戶：〈【東方 TED2】2021.12.11 在線東深見講壇錄像〉，2021 年 12 月 14 日，https://www.bilibili.com/video/av379844229

從「幻想戰聞錄」到原創團隊：《海沙風雲》編劇訪談

胡又天

圖 1：《海沙風雲》CG－注意後面路過的彩蛋！

前言

2021 年 8 月，由獨立團隊「紅茶 Games」（後因公司註冊問題，更名「中國異美工作室」）製作的**粵語配音**冒險遊戲(AVG)/圖像小說

《海沙風雲》在 Steam 發行，首週銷量達 17000 份[1]，成為了一時的國產遊戲話題之作，後亦在 2021 中文戀愛遊戲大賽中入圍「最佳劇本」、「最佳美術」、「最佳演出」、「最佳戀愛遊戲」和「最佳新組」[2]等獎項。而對本刊讀者來說，最值一提的，就是：主創團隊大部份都是我們《東方》同好出身。

《海沙風雲》製作人 HJL_Misaki、主美**核燃黑貓**曾是中國大陸《東方》圈著名社團「二維鏡像」的成員，編劇團隊**雲卷語文書**、**圈十**、**日光**、**珈珞**四人中的前三位都是參加過多次「幻想戰聞錄」的同人小說作者。

本刊長期關注社群發展，社群發展可以分成三個相輔相成的課題：一、把新人帶進來；二、讓已經在圈內的人玩得更好；三、有了幾年資歷、還想認真把興趣做成事業的老人，可以如何善用《東方》經驗「走出去」，特別是正式成立團隊，從事原創，商業出道。在這方面，《海沙風雲》的成功，不論是對它的團隊成員，還是對我們同好，都有著很珍貴的意義與價值。特別因此，我便想就「從同人到原創」的角度來與《海沙風雲》團隊成員來做一場訪談。

目前網上已有多篇《海沙風雲》相關報導與訪談，大部份由製作人 Misaki 受訪；我再詢問時，Misaki 表示他其實不擅長受訪，更願意集中精神開發續作，再者以他的角度能講的大概都講過了。正好，我也更想訪問編劇組，一方面是和既有訪談作出區隔，一方面，則是因為，他們是出自同人小說這個近年愈來愈少人關注的「冷灶」，而今第一部原創

[1] 製作組 2021 年 8 月 24 日微博貼文：https://m.weibo.cn/status/4673771413440312

[2] https://www.3dmgame.com/news/202109/3824771.html。有趣的是《海沙風雲》並沒有很多的戀愛成分，只是系統上屬於 galgame。

作就展現了熟練的筆力和組織力，這在文史專業的我，以及剛在 2020 年秋季號做過小說專題的本刊立場看來，都是倍感欣慰的。因此，在徵得同意後，我們聯絡上了《海沙風雲》的劇本主筆**雲卷語文書**，請他來和大家分享一下這些年的經驗與感想。

一、入坑史

胡又天（以下簡稱「胡」）：首先談一談你的「入坑史」吧。大概是什麼時候開始接觸《東方》的，從哪些作品開始的？

雲卷語文書（以下簡稱「書」）：我一直到上大學之前都不算「入宅」，雖然也見到過靈夢魔理沙的形象但並沒有深入瞭解過，所以應該說正式入坑很晚。我是在《東方輝針城》發售時第一次接觸了 STG 錄像，並充分領略了《東方》系列遊戲音樂與彈幕配合的魅力。記得很清楚，當時《艦隊收藏》也剛剛在日本火起來，所以我應該算是在《東方》巔峰的末尾入坑吧。

胡：這期我們正好引用到一個圖表，CM 的作品攤位數統計，《東方》在 13 年還是首位，就是在 14 年被《艦 C》超越的。那麼，你是何時開始寫同人小說的？

書：2016 年 2 月 6 日。這個日期很明確，因為是東方吧的第二屆幻想戰聞錄活動「雪之章」開始的日子。多虧戰聞錄的契機，我才開始寫《東方》同人小說，而且第一次就入圍了，這是對我後來繼續進行創作的巨大鼓勵。順帶一提，仔細回憶的話，似乎在 2005 年左右我曾經在百度的 EVA 貼吧寫過《EVA》的同人文，內容是借角色之口吐槽 G 社，雖然完全算不上小說，但應該是我最早的「ACG 作品二次創作」記憶了。

胡：你在三次元中的專業是什麼？《東方》之外，有哪些影響你比較大的小說、電影、遊戲？

書：我的專業是建築設計，不過我倒是沒有因此特別喜歡黑谷山女（哈！）。除了《東方》系列外，我比較喜歡科幻與奇幻類的作品，如貳瓶勉的《BLAME!》、尼爾・蓋曼的《美國眾神》和勒古恩老奶奶的《地海傳奇》系列等。我還很喜歡架空歷史類的小說，如田中芳樹的《銀河英雄傳說》，馬丁老爺子的《冰與火之歌》也可以算，我在故事技法上學習了他們很多。當然，作為同人文寫手，我也會閱讀各類較為偏向純文學的小說，而且在此之中更偏向短篇，喬伊斯的《都柏林人》，麥克尤恩的《最初的愛情，最後的儀式》，汪曾祺的所有小說，等等。遊戲的話，對我影響最大的無疑是《輻射》(Fallout)系列。

胡：「雲卷語文書」這個名字是怎麼來的？

書：把雲卷雲舒這個成語的第二個「雲」拆成「語文」。這是反過來用了北京話的吞音機制，不過並沒有什麼實際意義（笑）。

二、組隊

胡：根據先前的訪談和報導，《海沙風雲》的核心創作團隊是在 2019 年 9 月建立了起來，那 Misaki 他們是什麼時候找上你們的，可以詳細談談當時組隊的經過嗎？

書：我是在 2019 年上半年認識了 Misaki 和他的團隊，當時已經有其他幻想戰聞錄的群友在參與製作，因為需要更多人手寫腳本就把我也拉了進去。看過大綱和基礎設定後，我就抱著「參與一件有趣的事」的心態

開始寫了，作為一名業餘寫手，似乎沒有特別多「集合組隊」的感覺（事實上我只實地去過工作室一次）。不過，令我印象最深刻的是 Misaki 本人的自信、表達能力和工作熱情，讓我從最開始的「很有趣但這真的能行嗎」逐漸變為相信「《海沙》也許真的會在國產遊戲上留下一筆」。

胡：那他是怎麼認識你、怎麼找上你的？是他們團隊裡有人推薦你還是怎樣？

書：完全是 QQ 群友的內部推薦。看到沒有，平時水群真的可以找到工作（？）。

三、工業化

胡：資料中很引人注目的是，Misaki 本人編寫了故事大綱，參考了電影編劇布萊克・斯奈德的「劇情節拍表」，控制每條故事線長度為電影 1 小時 30 分到 2 小時 30 分的長度，再交由你來創作故事文本。你接觸到這工作模式時的感覺是怎樣？

書：說實話，這很像寫《東方》同人，即針對簡短的原設定進行大量發揮和擴充。一開始的故事大綱實際上只有「某個時刻該發生什麼」（如此處需要角色 A 和 B 打鬥），但沒解釋為什麼要這樣，對角色也只是大致規定了一下形象和性格。然後我們就需要為發生的事情創造一個合理的設定解釋，同時在不斷累加的設定之上「綜合」出人物性格。當然，我們也有極大的創作自由度，比如主要配角之一的米勒，他的真實身份完全是我個人加上去的，因為我覺得這樣的設定可以讓戲劇衝突更合理。還有莉卡這位颯爽的大姐姐系角色，原來也不是現在的樣子（甚至是個

男角色)，她的個人故事基本來自於劇本組成員圈十的大膽創作。

胡：你們編劇組是如何組成，如何分工的？

書：按線路分工。由於《海沙》多短線並行的特點，每一條線都可以看做是主人公柯羅莎經歷的一個平行世界，因此你可以理解為這是一次以「柯羅莎的冒險」為命題的作文賽。每位成員都對冒險、硬派、陰謀等主題詞有自己的理解，並創作了自己的故事，只不過我們需要在過程中不斷進行溝通調整，確保我們創作的基礎設定之間沒有明顯矛盾，文風也不能有太大差異。當然，即使如此最終成品依然會有許多無法相容的地方，這裡就要拜託一位成員進行統一的加工潤色，比如（再一次）感謝劇本組的圈十老師，他在後期為許多故事線做了畫龍點睛式的修改。

胡：通常說，同人社團出身的新創團隊，最欠缺的就是「工業化」的概念與項目管理經驗，然而這些雷你們好像都避過了，或者說一開始就知道碰到問題該怎麼處理。應該說你們的開發工作比絕大多數新手甚至老手都順利，這很罕見。能不能和大家談談你在這之中的體驗？

書：我想原因是負責執行製作的 Misaki、小火老師等「主催」非常認真負責的原因吧。畢竟依賴於靈感的寫手總是習慣挑戰死線、放鴿子等等拖稿行為的嘛，因此需要有管理人員進行周密的計畫和溝通交流。其實沒有任何遊戲的開發是一帆風順的，《海沙》也是如此，其中遺憾數不勝數。但對於一個新生的製作組，我想能夠成功發售遊戲就是成功了。

四、粵語配音與「翻譯腔」問題

胡：我之前寫過幾段短評，談本作的粵語配音，先貼一下：

不但用心，而且順帶改掉了中文 AVG 或泛二次元創作在文本上的常見弊病：過度的日文翻譯腔，或過度歐化的語法。簡單來說，就是唸出來會很彆扭、不像白話，因為我們通常不這樣講話。

我們看翻譯小說或外國影劇的中文字幕時，養成了一種『言文分離』的習慣，不察者，自己寫東西也沾染這個習氣，結果就是用漢語普通話唸出來的時候，怎麼聽怎麼彆扭。國語配音之所以評價不高，有一半要歸咎於文本寫得不好，不像人話。

本作針對這個問題，選用了粵語配音，這是一個明智的選擇，但也只是一個好的開始。竟全功者，還要算在花了大工夫把全部台詞都用粵語潤過一遍的配音團隊。在這一道「粵語化」的工序中，他們把原本的日文翻譯腔洗掉了（如遊戲中有一處文本使用了移植自日文的「嘛」作為發語詞），並視場合需要，在粵語白話、粵配動畫腔、歐化句型和古典文言（在一些掉書袋的地方）中適當的調配。

然而你站在原作的立場上，對此會不會感到壓力什麼的，覺得他們改過的比原稿更生猛、鮮活之類的？又或者，我們可以回到「翻譯腔」的問題上，在這個本來就是異世界、異文化的背景裡，我們劇本的腔調多少都應該做出一些「異質感」，比如說避免使用「朝秦暮楚」之類明確指涉中國歷史典故的成語，然而「朝三暮四」就可以；一些外來語的使用也要謹慎一些，如東方背景的布袋戲《東離劍遊記》有一集台詞說「機會」用的是 chance 的日文片假名發音，就惹出了一點爭議。當然這個問題也可以強行無視，不然外來語已經過多的日文也寫不了異世界小說了。港式粵語也雜了很多外來語，在《海沙風雲》貝讓市這個各種文化交錯的地方倒是挺合適的。

書：我很開心粵語化的團隊如此優秀，因為最重要的是最後呈現的效果，而不是表達形式。《海沙》的警匪鬥爭故事本來就有一點類似港片，因

此粵語配音可說是天作之合。同時，這樣也的確很好地規避了普通話配音的某些「尴尬」問題，但要說異文化的故事是否一定要通過方言配音體現異質感，這涉及了很多問題（如普通話的音節咬字），我甚至認為現今的中文配音行業都沒有給出一個很好的答案，可能需要專業音響和配音技術的不斷積累來尋找正解。

胡：你懂廣東話嗎？識聽？識講？會不會讀寫粵語文？

書：完全不會（笑）。我是北方人。

胡：我在香港讀博士的時候就學了不少，於是我玩這遊戲的樂趣之一，就是比較音軌和字幕的異同，我能做到在腦中把這些台詞轉換成粵語文，特別是粗口。現在編劇本和寫小說的，用普通話都不敢寫太髒的髒話，但用方言就可以偷渡一下，然後懂的就能會心一笑。之前我就在微博和 Steam 上面留言提過，希望可以在語言選項裡加一個「粵語文」版本，畢竟配音時用的台本應該都會用廣東字來寫的。續作可以考慮嗎？

書：這不是我能決定的事，關於增加可選項和成本控制的問題，完全由主催來考慮。不過，字幕和配音莫名的不同步，也有老港片的感覺……？

五、關於劇情

胡：說到劇情，中文地區有很多對《海沙風雲》的好評，是「終於有一部像樣的政治戲了」，對貝讓這座城市裡各方勢力和各色人物、各種權術的刻畫都合情合理，我也有同感。經常看到一種吐槽就是嫌日本近年 ACG 的政治描寫都很幼稚，都是格局小、過家家、不會寫硬要寫，遠不如經歷過二戰或 1960 年代學運的前輩，那兩輩人還有一些真東西。那

麼我們來寫的話，是不是可以把他比下去，揚眉吐氣一下？從結果來看，《海沙風雲》的確做到了這點，那麼，你們當初在規畫、發展劇情的時候，是怎麼想的？討論的氛圍如何？

書：如上文所述，其實我們主要追求的就是「合理性」，在組內討論的時候，也經常為「這樣合不合理」相互爭吵，並最終得出一個都能接受的方案。所謂合理性，我理解就是在角色面臨選擇時，他的過去、性格、掌握的情報會限制他所能做的判斷，並在一系列選擇（即行為）時有一個統一的邏輯，不會因為「劇情需要」而突然改變自己的想法。當然，改變是必須的，任何人物都要有自己的弧光，因此在發展過程中必須要也有足夠的鋪墊。很多時候，我們會在寫完一段劇情後，返回前面增加鋪墊描寫。至於日式 ACG 政治「格局」問題，我們倒沒有關注太多，也談不上敢「揚眉吐氣」，畢竟任何作品都有自己的文化背景，簡單地批判是站著說話不腰疼，我們能做的只是從自己出發，儘量避免一些日式思維過重的橋段（如：「我要保護你！你真溫柔！我相信著大家！」），然後按照中國人的思維「說人話」即可。

胡：再問一個其他訪談沒問過，或者可能是沒敢問的問題，就是你們如何把握添加「紅色要素」的程度。

《海沙風雲》世界的科技大約處在第一次工業革命的時代，加了點蒸氣叛客(steampunk)要素；這種背景大致可以對標我們 18 世紀的西歐，也就是正在孕育但還沒誕生《資本論》和共產主義的時候。我注意到，大陸地區近年有不少小說和遊戲喜歡使用這種背景設定，然後或者安排擁有社會主義知識和思想的現代人穿越過去當主角（如《詭秘之主》），或者以原生土著當主角，而故事中人都未曾得到唯物史觀之類的「啟蒙」，但劇情就設計到處處能引發相關的思考，讓玩家期待著他們什麼時候就會「覺醒」、開竅，乃至創辦共產黨、發動革命之類的，這是中國大陸讀者很普遍的一個爽點。《海沙風雲》的做法是後一種，主角柯

羅莎還是工人出身。

然而就像各種「軟色情」戀愛或後宮向作品，女角總要走在被男主搞的路上，但不能真的被搞到，搞到了這故事也就完結了，維持懸念才能繼續連載，並給同人二創開闢空間。同理，我想《海沙風雲》可以說是「軟政治」——雖說劇情背景是硬派的幫會鬥爭和國際政治，但你們用一個「熱血笨蛋」式素人女主的視角來軟化了玩家所能感受到的氛圍；柯羅莎的各線故事、各種成長，也就可以從革命視角來看作是覺醒之路、墮落（被坑）之路或繼續蒙昧之路。而即便是在真結局中已經走上英雄之路的柯羅莎，她在政治學上也依然是個素人，沒有學會去用什麼宏大敘事來提高對眼前世界紛爭的認識層級。你們把角色的成長控制在這個程度，是怎麼考量的呢？保持那種「未開發」的吸引力，或是請玩家期待續作，又或者是避雷？

書：我們對自我的認知很清晰——《海沙》是娛樂作品，是商業片，不是宣揚某種意識形態的「輸出」。當然任何文化產品都會有自己的「三觀」，我們所能做的就是讓我們的三觀盡可能貼合目前的國內的主流，這其實也是以商業考慮為先的。故事內的政治鬥爭本質是讓故事更精彩、更吸引人的手段，是營造戲劇衝突的方式。如果玩家被其吸引而進行了進一步思考，那很好；如果只是把角色當自己老婆（老公）去享受可愛的人物，那也沒問題。個人來說，我認為國內的文化產品一直被認為在意識形態領域處於弱勢的原因是因為「技術」不夠好，當你的遊戲本身足夠精彩，就算你其實沒有什麼故事，背後都會有人其挖掘文化意義（我真的不是在說《東方》）。

胡：這裡面又還有一個文學與現實的問題，就是如果真把共產黨創辦出來，指明了革命路線，這個系列作的方向是不是就會被定死了。儘管可以先把巴黎公社、第二國際等各種失敗和錯誤再搬演一遍，教人更期待最後的正確與勝利（而這也可以一直不來），但我們八成不會想看一個

只是和我們這條世界線一樣的故事。我就會想看到各種不一樣的思想流派，各種「未曾設想的道路」。但你如果真往這個方向去寫了，又恐怕會得罪於人或觸犯忌諱。或許可以說，不少愛好政治戲的玩家和讀者，在這方面就是「既期待又怕受傷害」。那麼你站在創作者和遊戲團隊成員的立場，如何看待這個問題？

書：真實歷史是無比複雜的，其實故事發展起來不會那麼簡單地按照中學課本級別的「主線」從開始到結束。我個人在寫劇本時大量參考了布羅代爾（年鑒學派）的歷史著作，從中能發現其實一個時代可供創作的資源是無窮無盡的，參與推動時代洪流前進的因素也是極其多樣的。民族、宗教、制度、科技……我想柯羅莎不會是某種先驗精神的代言人，她會一直作為一個冒險者的身份，體驗世界「祛魅」過程中的激蕩。

六、關於續作

胡：《海沙風雲》續作開發到現在也差不多一年了，方不方便透露一些近況？

書：這方面暫時無法回答，希望理解。不過今年 3 月發售了《海沙》的電子設定集，如果大家感興趣可以支援一下。

七、關於生涯發展

胡：現在你們編劇組的就職情形如何？是在異美有正職，還是維持外包合作關係？或者有誰是在其他地方、行業就職？

書：我作為業餘寫手只是在接受單件委託時為工作室撰寫文本。不過，目前仍有幾位來自於幻想戰聞錄的同好全職在異美工作，我認為他們會主導下一部作品的文案工作，大家應該會體會到不一樣的風格。也有在《海沙》時一起工作的編劇現在已經前往別的遊戲工作室工作了，畢竟這是個相對流動性很大的行業。

胡：你對自己的生涯規畫有何想法？

書：在某一天「提桶跑路」之前，我應該還會繼續做土建方面的本職工作。文學（包括《東方》同人）創作是我的個人愛好，純粹以興趣作為基礎，這樣最為自由而沒有束縛，我也把與異美的合作看成是某種青春時遺憾錯過的社團活動……總之，作為一個寫手，能參與遊戲開發是一種幸運，寫手都希望自己的作品被更多人讀到，而公開發行的遊戲當然比個人的博客空間能收穫到更多的回饋。

胡：再幫我們書友群的朋友問一下：對國內 AVG 獨立遊戲相關的遊戲製作環境有什麼看法呢？覺得現在中文 AVG 遊戲的發展情況是好是壞？當然這個「好壞」你可以用自己主觀的感覺或標準來回答。

書：如果不把視角僅僅限於「日式 Gal」式的 AVG，而是放眼整個 Visual Novel（視覺小說）類來說，環境當然是變好了，無論是技術門檻還是銷售管道都比較成熟，畢竟誰能說橙光不是 ACG 呢？但要針對日式 Gal 來說，無疑是在沒落的，太多新興的「力比多產業」可以代替原來的美少女遊戲，滿足青春期玩家的性焦渴。

八、對《東方》圈的回望與展望

胡：做過了原創，回頭再看《東方》的時候，有何感想？

書：《東方》的興起與衰落背後是同人創作的興衰。同人是什麼？為什麼我們要自己創作，哪怕無比稚嫩？對此，我很贊同法國哲學家斯蒂格勒的觀點，那就是錄音帶消滅了業餘愛好者的演奏，也導致了審美被文化工業所壟斷。能演奏音樂的人，才真正懂得欣賞，而一批不會動手、不再知道如何閱讀音樂的公眾，導致了人們判斷的短路，人們開始熱衷於消費平均，或「精緻而平庸」的產品。公眾被扭曲成了聽眾。然而在這機械時代後的數碼時代，我們——普通人終於有了豐富的創作手段和素材庫，任何人都可以用 FL Studio 或者 Vocaloid 創作出自己的音樂，任何人也可以用便宜或昂貴的數位板畫圖，甚至遊戲，這種工業產品，也有免費版 Unity 甚至 RPG 製作大師可以使用。我想，《東方》最大的意義就是告訴我們每個人都應該是創作者，這不僅僅是一種姿態，而是用對創作最「純化」的熱愛，去反抗資本主義設置的欲望經濟陷阱的一種方式。

胡：疫情三年下來，世界變化很大，同人展會行業和《東方》圈也受到不小打擊。那麼對於還在圈內、有所冀望的同好，你有沒有什麼可以分享的未來展望？

書：社群是依靠人來煥發生命力的。目前日本的《東方》核心創作者大都結婚生子，處於一個穩定的狀態；而中國據我觀察大學生居多，其實活力應該說高於日本，這與 ACG 文化進入中國的快速發展期相對應。其實目前全國的 THO 等活動是越來越多的，即使在疫情影響之下，也有很多人在進行自己的創作和分享，留下美好的青春回憶。只要同人精

神還存在一天，只要這個世界還有人不滿足於被定制好、批量生產的文化產品，我相信《東方》仍會有美好的未來。

胡：好。非常感謝！還有什麼想要補充的嗎？

書：沒有了，感謝《學刊》的採訪，也希望有更多同好能實現自己的創作之夢。

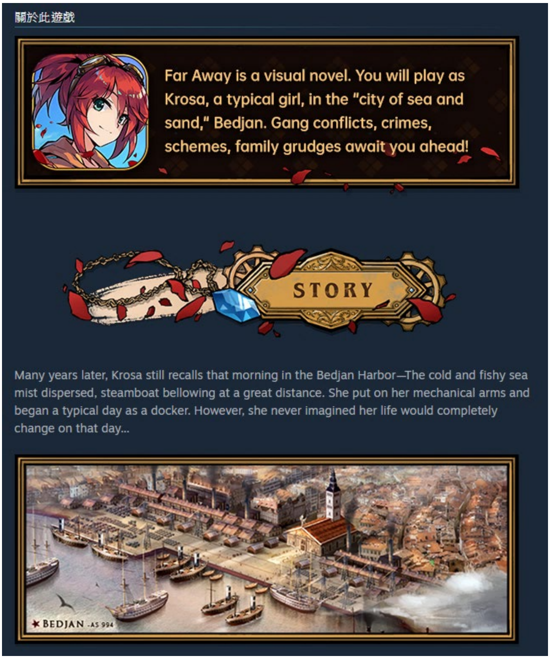


圖 2：《海沙風雲》Steam 頁面的英文介紹。Story 部份明顯模仿了近年在網文與鍵政圈風行的《百年孤寂》（陸譯《百年孤獨》）式「多年以後……」開頭。有時候我覺得這在中文地區被戲仿得太浮濫了，但搬回英文世界的話，玩家或許還會覺得滿新鮮的，雖然更可能是沒讀過該書而根本不知道這是一個致敬點。

社群信息的再利用

——THCSC 平台主催史蒂夫 Sensei 訪談

Sagume

前言

諸位倘有印象的話，應該還記得去年年初，學刊辦過一場《東方社群信息整合與使用》的線上論壇，這場論壇原本是為了 Kenko 的「東方企劃查詢站」平台而設立的，但無奈這個平台因為人事糾紛、缺少流量等原因而沒能維持下去，著實是一件令人遺憾的事。

當然自那次論壇之後，筆者也持續關注了《東方》社群內發生的眾多大事，例如有不少社團進行了改組、或者轉變了自己的經營理念，例如文創社團「夢幻泡影」，其主催竹水便聯合多個社團發起了不少大型企劃，的的確確是起到了組織社群、活絡信息流動的作用；也有江蘇那邊發起的以「互助聯誼」為宗旨的接洽性互助社團，雖然筆者覺得其「直接提供幫助」之舉或未可行，但畢竟是有了一些迴響。

不過綜上種種，其實宏觀上看也沒能很好地將整個《東方》社群的熱度上升到令人滿意的程度（或曰，是回熱到前疫情時期的熱度），《東方》社群本來就半死不活，對商業化、資本化運營的抵觸使大家都偏向於以一種「用愛發電」的心態去面對同人活動，那麼套回這種社群信息

整合的事情上呢？恐怕也很一律的。筆者系經濟系出身，其實並不覺得這種心態在這類業務上的操作前景會有多大，了不起也就是強撐一段時間之後，或因自己心力憔悴，或因自己三次元業務繁忙，或因某些人事糾擾而最終不了了之。

雖然筆者懷抱悲觀態度，但在企劃查詢站停運後不久，發現有一個名為「THCSC」的東方同人社團信息查詢站網路平台開始測試使用，筆者代表本刊聯繫上其主催史蒂夫 Sensei，對他進行了訪談。由於史蒂夫 Sensei 學業繁忙之故，所進行的幾次採訪間隔時間較長，一些關於平台運營、設想的內容，進行了補充採訪，以覆前事。

Sagume：你好，請問可以先介紹一下這個平台嗎？

史蒂夫 Sensei（下簡稱史）：全稱「東方同人社團信息查詢站」，是由我組建的一個供廣大《東方》同人社團負責人宣傳和招新的平台，方便社團主催進行便利的宣傳與交流。

Sagume：也就是說，這個網站算是一個類似「圈子」的社交平台，我記得在之前 Kenko 和哞菇都創辦了類似的平台網站，您對他們所創辦的網站有過調查和研究嗎？或者說，你對他們所創辦的網站有什麼看法？

史：因為這類招新、招募的需求也不算很多，畢竟各個社團一般都在借用 QQ、貼吧等平台來認識、招攬自己的未來成員，而且社團的數量本來也就那麼多，所以單純地搞信息整合的平台，流量上可能會不盡人意。所以我有個想法就是，嘗試一下看能不能把自己的網站和自家的橫版像素解密遊戲進行聯動，將網站做成遊戲的一個謎題指向節點——當然是比較隱藏的類型啦，我也不想把遊戲做得太 meta。

Sagume：和遊戲進行聯動，確實是個好主意。我記得 kenko 也有類似的想法，不過他是將自家網站和他舉辦的「遊源記」系列活動進行聯動，利用網站來補充、完成聚會活動中的某些進程，例如計票、發招募等等。不過那場活動我也參與了，我個人的感覺就是：太過麻煩了。大家來參加活動就是圖個樂，玩玩各種遊戲如果還要掏出手機，打開瀏覽器，再點開網站，也未免太煩了。那次活動結束後我去問了一些參加者，他們的意見也和我差不多。

史：和遊戲聯動的話，可能就會相對好一些。當然我還有個想法，給網站弄一個看板娘，讓她擔任在我們做的遊戲裡，還有網站裡的新人引導角色，只不過形式上不會太過複雜，弄個 Q 版加提示框就差不多了。

Sagume：這倒讓我想起地理教材裡的「丹霞」[1]這個角色了（笑）。不過愚以為，可以找人寫一寫劇本，甚至做成一個迷你版的 galgame，讓你的網站有更加濃鬱的「東方味兒」，這樣一來，或許會更加多人用？

史：確實是這樣，我最不擅長的就是這種宣傳手段（笑）。

胡逆天（以下簡稱胡）：這裡你說到了一個很容易把自己和大家都帶進思想誤區的重點：「不擅長宣傳手段」。

首先我們從認識自己的角度來看，你覺得自己不擅長這個，是用功學過但仍然做不好呢，還是打從心底就牴觸，不想多花工夫去練呢？我覺得大多數不擅宣傳的，是第二種，我就是。我當然知道宣傳是必要的，但實在沒有那個興趣去琢磨這門工夫，於是就會找各種想當然的理由和

[1] 指大陸蘇教版地理教科書中的一個女性虛擬角色，在地理教科書中起到的作用是引導思考、提出問題等。因其畫風喜人，與部編版的小學數學課本上異常辣眼的插圖角色形成強烈對比，故廣為人所喜愛。

藉口，說做太多沒用、我們圈子基本盤就這麼大、宣傳的邊際效益遞減很快，等等等等，然後盡量用最普通最省力的方法打打廣告就完了。省下的時間精力也未必是去做內容或三次元的正事雜事，而往往是看小說追劇打遊戲。這樣你當然不會進步。偶爾有些想法了，想要搞些有創意的宣傳手法，但在這種理論知識、實操經驗和心態建設都未夠班的情況下，自然很難不事倍功半，然後你就更有理由說做太多沒用。

再從做事的角度看，「做太多沒用」也是真的。你覺得自己不擅長宣傳，那怎樣才算擅長？從過程來看，是看他能整多少活、堆多少料，吸引多少點擊，還是怎樣？從結果來看，是看網站最終吸引到了多少流量、多少註冊、多少留存，還是怎樣？如果在大公司，他們會有一些經歷實戰驗證的模型和工具，幫團隊找出綜合效益最高的宣傳方式與投放量，但我們又沒有那麼大的利益能促使我們去建立這種預期管理系統，通常粗略地估計一下也就差不多了。有餘力的話，你真不如去做內容，或者去三次元其他地方賺錢養你自己，來貼補這個興趣。

我看過一個圖文創作者分享的心得，說：你得給自己訂一個目標，因為欲望是無窮的，你有了一百個粉絲就會想能不能有一千，有了一千就會想為什麼不能有一萬，然後達不到就會患得患失、意興闌珊，乃至於把自己創作和活動的興趣也搞沒了，最後就覺得還是別玩了，在家躺平或出去上班吧。我想我們首先得保持住自己的快樂，如一句台灣俗語「歡喜做，甘願受」。音樂廣播節目主持人馬世芳最近在一場講座上說「台灣人都喜歡自己創業，做一些半大不小的事，然後停留在一種半死不活的狀態」[2]，他針對的是樂團和文創，我就覺得這話也很適合給同人圈來講，但不是諷刺，而是，你能做到「半大不小」，然後像 ZUN 說

---

[2] 陳嘉銘、馬世芳對談：〈為盛世備忘－解讀流行樂，就是解讀一個時代〉，台北：飛地書店，2022 年 7 月 24 日。

的「能持續下去就好」那樣「半死不活」，就已經很難得了。

所以如果你讓我評論「結合遊戲」這條思路的話，我會這樣講：從效益論是沒戲的，因為事倍功半。我們「功」的天花板差不多就是 0.5 了，那把最簡單的發帖宣傳的「事」量定為 1 的話，你這做個小遊戲也起碼是 20。但從興趣論來說，如果你覺得好玩，你想這樣做，也的確能收穫到樂趣，而不是痛苦、空虛，那就可以做。畢竟同人就該這樣，包容一些在商業世界不可能不被淘汰的東西。

那麼，你在這些方面的心態是怎樣呢？

史：首先對於我對宣傳的態度基本與第二種貼近，就是一種：需要宣發的時候就想盡各種方法去進行，比如在各大 THO/THP 群、社團主催群、貼吧、B 站等等地方發通告，等等。但是我逐漸發現，即使自己按照這些傳統方式去盡力宣傳，網站客流量卻依舊很一般。評論區裏得到的回饋大多是「支持」，然後就沒有了下文，不了了之。可見這種方法創造的客流量太有限了。高考結束以後，我復盤了一下，發現我所發展的生產者用戶來源大多來自仙盟群，而從其他渠道來的社團微乎其微，並且生產者本身占網站用戶總量也不多。也就是說，我宣傳渠道面向的大多是「消費者」而非「生產者」。雖然遊客很重要，但從根本上去想，若沒有足夠的社團量，那末遊客留存率就會降低，各社團管理層也會因為冷清的外部回饋而放棄在網站更新內容，從而形成一種惡性循環。

其二可能就是瀏覽方式的適配不太到位。據後台統計，大多遊客是通過移動平台訪問我們的網站的[3]，但是 THCSC 對移動端的適配確實做得不太到位，存在一些小毛病（比如超出螢幕的 Steam 小卡片），而且

[3] 比如您可以通過手機訪問 https://www.thclubsc.cn/threads/8-28.93/

伺服器位於香港，就算接入了大陸的 CDN，訪問速度也不如人意，很多地方甚至會被拒絕訪問。因為我們屬於電子公告業務，如果我們想把網站放在大陸的服務器上，首先要進行的就是企業的網站備案。這對我來說已經困難重重。就算真的可以實行，就整個《東方》社群來說，「公司」這個字眼也會讓人產生商業化的懷疑。這樣一來，我覺得這也不值得去多花心力了。如果無視以上條例直接搬運，那麼網站很有可能一周左右就會被網安查掉。

但是當時的我確實沒能考慮這麼多，只是純然的對宣傳比較抵觸，也沒有考慮別的方法，直接導致了網站高峰過後低迷的訪問量。至於宣傳的創意手段，我也曾想過通過模因來宣傳，比如結合當今網路尤其是《東方》圈內比較流行的 meme 來進行宣傳。但是宣傳力度的度很難把握，而且如果是使用了比較敏感或者被玩爛的 meme，那麼宣傳效果會適得其反。其次，本人在今年的煙台 THP 也做了和主催和活動主辦方交流的工作，雖然很多內容不便公佈，但是可以確定的是，THCSC 將直接擺脫論壇的框架（實不相瞞，THCSC 目前的版本就是通過現成的論壇框架改出來的）。為社團主催和遊客做更多定制化的內容，比如全新的作品的展示框、社團活動與動向展示等。

至於技術上的問題，本人也將會在 THCSC 2.0 的更新中優先製作移動端 APP，甚至如果可以的話，還會開發 QQ 和微信的小程序，讓大家更方便的訪問網站。網站的註冊登錄方式也將支持 QQ、B 站等第三方。如此一來，也能方便大家的使用了。對於主催來說，電腦編輯文字的體驗會相較更好，所以我們會開發類似 B 站創作中心的工具，以供主催發布內容。

我的三次元生活，目前是在酒店進行打工，晚上回去之後給某個遊戲的音遊部分維護製譜器（暫不能透露相關情況），還要負責社團內的遊戲製作以及一個暫不便透露名稱的秘密專案，可能為的就是賺取足夠

的經費來支撐我的愛好吧。

至於熱情，我想引用我之前在社團官方帳號所說的內容來描述[4]：

> 但是，熱愛能帶來什麼？
>
> 我相信每一個像我們這樣的遊戲開發者，都將自己的作品作為自己的孩子一樣呵護，熱愛也許就是照亮他們前進方向的路。
>
> 我相信每一個關注我們遊戲的玩家，都希望我們的遊戲能夠壯大，能夠為他們無聊的生活帶來樂趣或者淚水，熱愛也許就是他們信賴的理由。
>
> 誠然，熱愛帶來不了宣發資金，畫師稿費，其他各種雜七雜八的巨額費用——
>
> 但是，當我不得不向生活和現實低頭的那一天，我會想起以前，我們愛過，雖有遺憾，但我無悔。

關於結合遊戲這個方面，只能說我目前的想法比較偏向 Meta Game。因為 Unity 導出的程式不做資源加密的話，很容易就能全部提取，所以我可能會把這個彩蛋放到原始檔案中。不過做得開心就是了，具體形式還在討論，敬請期待（笑）。

Sagume：站內部的運營，對於外部的引流、推廣，您有甚麼想法嗎？

史：2021 年 8 月的時候好像有個襄陽 THO 找過我去做社團信息載點，

---

[4] 連結：https://t.bilibili.com/662001520034709523

因為他們不可能把參展社團的信息都一股腦印上去。對於 THO 這種「相親會」，我是有考慮長期合作的，畢竟這裡面有很大的流量，但是需要的成本也不小，所以現在暫時還沒有決定下來，不過想法這關是過了，就看看實際情況再伺機而動了。

Sagume：今年 6 月高考之前你應該是忙於學業吧，那這段時間網站你委託給誰進行管理了？

史：Mr.J.AND，你在仙盟群、夢幻泡影等群應該也見過他。那段時間我不便、也無法多做什麼，網站一直活著沒掛掉就算萬幸了。這段時間的用戶量也沒有顯著的上升，因為長時間沒有去宣傳、運營之類，現在我回來了，一定要加倍努力去搞了。

Sagume：畢竟你抽不開身，三次元也不能忽視。這段時間全國各地會有很多 THO 活動吧，我覺得就可以借用這些機會去宣傳一下。

史：確實，有些活動我會去現場。其他地方的我也會委託代理去。山東省似乎就剩下一個煙台 THP 了，剩下的全部延期或者取消，情況也不容樂觀。

Sagume：今年天災人禍也不少，線下實體不好搞。

史：對的，所以我之前就有打算去搞一個類似無差別同人展的那種線上逛展的活動。但這一類活動的參與度肯定比不上線下 THO。

Sagume：這是當然。雖然去過幾次 THO，覺得無非也就那樣，如果不是出來賣貨的社團或者找人玩，自己一個逛的話，十分鐘就能把整個場子都走遍了，買完就走；而且人擠人也熱得很。也就是沒去過的新人才會很熱忱地去參加 THO，畢竟氣氛也在那，看到那麼多人一起玩即場遊

戲、表演之類，也能找到一種群體的認同感。

史：是的，這就是線下活動和線上活動的不同。我有過一個「全國 THO 地圖查詢站」的企劃，具體來說就是用於查詢國內各地的活動的相關信息（例如地點、宣傳、疫情情況等）的網站。因為在那之前都是零零散散的信息，沒有一個比較好的整合平台，在 THB 那也只能看到日期，所以我就產生想法做這樣一個企劃了。

Sagume：那開發完畢大概要到什麼時候？

史：大概 8 月底吧，雖然那時已經沒有太多活動了。不過線下活動本來也就集中在節假日。

Sagume：那對於你的網站的存續，或者功利一些說，就是盈利，你有什麼想法嗎？

史：目前我還是純粹用愛發電吧。也沒有什麼其他的營利方法。

Sagume：拉廣告或許可以？

史：但得有流量，廣告才能多人看到。

Sagume：而且我覺得還有一個需要考慮的事情就是，東方眾願不願意為你這個網站所提供的服務去掏錢。我個人覺得普通用戶是不大願意的，如果你要搞商業化那一套的話，說不定還會被人筆伐口誅。

史：似乎也沒有什麼東西能進行商業化改造了？

Sagume：單看你這個網站的話，還是能搞的。比如什麼會員制、註冊制，但你所提供的服務、信息必須是要為使用者提供直接、或間接的商

業利益的。你看像現在的 **THO** 一般不都是在各自賣票嘛，我一個路人如果想跑多幾個展，那我就得多加幾個群，多按幾次連結，這樣操作起來忒麻煩。如果有一個平台能夠歸總起來，直接一步到位，這樣不就節省了工夫嘛。當然對於社團來說也是一樣，寄存啊什麼的服務都一步到位，如果是這樣，那麼掏一些小錢我覺得還是值得的。

史：能來錢的路子是很多的，不過我覺得首先要做好推廣、宣傳工作，如果沒人知道，那也無濟於事。

Sagume：是的，這裡可能就要你的網站更加清晰自己的定位，把功能分區什麼的都弄好，那樣會更清晰。比如社團宣傳的欄目、活動宣傳的欄目分開放這樣。

史：換句話說，其實根本還是心理作用？

Sagume：對，比起活動宣傳，社團宣傳能帶來的效益是很低的。像活動，能看到源源不斷的人通過你的渠道加群、買票，那這種就是能直接看到的效益，雖然這樣說很功利就是了。而社團宣傳的話，相比就沒有這種效益：因為反饋方式也不一樣。

史：所以流量的獲取，其實是要揣摩用戶的心態變化。

Sagume：對，如果只是搞單純的社團宣傳，乍一看你好像是服務了大眾，但實際上可能起到的作用微乎其微，社團們該咋地咋地，因為他們自己都不確定是不是從你這個網站那裡獲得了直接效益，長久以來，你的網站就會因為大家的心懶而逐漸減少使用，流量就逐漸損失了。

史：所以得緊扣大家關注度高的內容，並且還必須要是使用頻繁的才行。

Sagume：是啊，你看像螢火蟲、CP 這種已經自成一套體系的，你也沒辦法去爭取。但是很多零零散散的小型 THO、THP 活動還沒有，而這些都是值得你去爭取的，所以得盡力去和各地的主催們洽談，向他們推廣你這個網站。當然，這一切的前提是，網站的功能、服務等都已經成熟，用起來也舒服，俗話說：「打鐵還需自身硬」嘛。

胡：那我從社團主的立場來講兩個尚未充分滿足的需求好了：一、合約簽訂與公證；二、工作日程管理。

合約簽訂與公證：同人圈最常見的問題就是不重契約，導致許多在商場上基本被杜絕的爛事還能層出不窮。長久以來，我們大多只能靠個人的自覺和圈子的互相監督來約束，這在金額不大的情況下勉強夠用，我們通常不會想為一丁點蠅頭小利敗壞自己的名譽。但有些情況是項目根本沒錢，參加者也沒什麼名，線上幾行字講好的事情，說不做就不做了，直接消失你也沒辦法，你連人家本名叫什麼都不知道。也有並非惡意，單純就是忘記了；你除了多花心力盯進度，如果想再認真一點，那最好就是訂個契約。

然而弄契約是一件很煩瑣的事。如果是大事還好，我之前和白鷺雪簽《遊戲時代的新邦樂》翻譯和版權，因為彼此還不熟又不同國，便認真參考出版社的定型化契約，擬了中日文兩份合約書，然後還書信來往親筆簽名，才好起到保障。但如果是小事，例如你幫我出一次攤或剪個短片也要這麼辦的話，就太累了。大事小事之間還有「中事」，例如約封面畫稿、網店寄賣，還有，我現在製作音樂專輯，建個大群拉了好多人，20 首歌，除了一部份已經完成的，每首又要建個小群、拉個小組，某甲編曲，某乙演唱，某丙後製，等等等等，這要怎麼管理？我就覺得應該每個人、每份工作都簽一份簡單的合約，寫明工作內容、期限、酬勞和權利界定，也多留幾種電話、電郵之類的聯絡方式。否則，像我最近 QQ 號莫名被封了七天（大概因為碰到什麼敏感詞），進度就全都停

擺了，想說什麼都只能靠傳話。

我當然可以自己辛苦一下，把幾十份合約都敲出來，在自己電腦上建檔管理，但是如果有一個平台能提供模板、幫忙公證就好了。然而叫那麼多人簽字或弄個電子簽章也不現實，頂多請他們打字打給我吧，留的資料是真是假我也沒精力去查證，這約束力事實上低於「米畫師」之類約稿平台，大家在上面註冊、發案、接案，一件件做下來就累積了信用。如果你這個平台能提供這一類對接甲方乙方的功能，我是很願意付錢的，不只是買你的服務，也是買一個「我是認真要把作品做好」的印象，讓大家能看到。

對乙方來說，這也可以增加接案的誘因，像遊戲那樣，你點開一看就能展示自己完成過什麼任務，達到過什麼成就，這就不只是爽，更可以幫助到自己往後的社交和工作。例如你去求職，簡歷上寫說你做過某某同人專輯的編曲之類的，引用截圖為證，那麼問題來了：你怎麼證明你是你？除非你像我用本名活動，不然，例如你在工作人員名單上叫「三花」好了，面試官說我怎麼知道你們這一黑二黃三花四白的都是哪條東方狗？你就要急眼跟他解釋：三花是貓！是《東方虹龍洞》的角色豪德寺三花，她有什麼能力，她超可愛，又萌，又騷；附帶一提 ZUN 在最新作初版裡居然把她姓寫錯寫成了「豪傑寺」，我怒！然後面試官認為你這樣不看場合發病的宅力太耀眼了，正是行業和公司所渴望的極品人才，又或者想起他小時候被父母師長否定愛好的悲慘回憶，而被你的純化之力所打動，就斂容正色，欣然錄取。最好是這樣。

這種時候如果人家能打開手機，連到你這個平台，點開給人一看，說這些都是我在同人圈裡的創作和活動資歷，想查證的話上面這些人都可以聯絡，而且這位一黑、二黃在圈內和業界也是鼎鼎大名的誰誰誰，做過什麼什麼……一邊講都可以一邊點開來給他看，那就好了。這價值還不只在能夠查證履歷，而更在於展示我們有著這麼多人，維護著這麼

一套系統。

工作日程管理：和上面說的可以相輔相成，也就是遊戲裡常見的「任務管理」系統。

很多手機都有附行事曆，要專門裝一個 APP 也很簡單；或者你不用現代科技，只用紙筆也足以備忘了。但很多人就是連這個也懶，例如我。兩三年前我還住在四川樂山的時候，有一個週末，早上十點多，我們學刊書友群裡一個小夥伴拍了張照片，是我們社團攤位，貨到了但沒有人，怎麼回事？我那時才想起來今天是某某 THO，然後一查，哇操，原來是我根本沒派人！——先前我有問過誰能幫忙出攤的，沒人有空，然後我轉頭去忙別的，就忘了。那怎麼辦？我說：「你來！就你了！」然後人家還真就幫我坐了一天攤，完後幫忙把餘貨寄回來，我給了他一些工錢。這算是運氣好，沒出什麼問題。

現在我回台北，大陸展會的事務只能遙控，如果自己不多上心，就更需要依賴輔助工具還有同好了。囧仙子通販開發的「哆嘰」平台在庫存管理上幫了大忙，但展會日程還得要我自己手工管理，而我又不是沒有別的事情，往往就忘了報名時間，所以這兩年我參展數量就少了很多。

如果有個平台能把這兩項功能做出來呢？那也還不能樂觀。先前 Kenko 辦的信息查詢站，還有你現在這個，或者其他圈子其他人辦的，大概都得失敗在最難過的第一關：「我為什麼要費勁過來註冊，輸入一大堆資料？」如果這裡沒流量，那就算我友情支持登錄了一下，之後也懶得每次辦活動發新刊都來更新，沒效果就更懶了，還是繼續湊合著用 QQ 和 B 站、貼吧、論壇。

我觀察到，能過得了這第一關的網站和平台，都是把握到了一些剛性需求，如 ComicUP 的「無差別同人站」ALLCPP 是展會報名繳費，在

他們本家的活動也可以作出攤成員的現場身分認證，這就吸到了初始流量和一批長久用戶，所以儘管它其他系統都做得不怎麼樣，本體也常出bug，大家還得繼續用。然後「米畫師」等約稿平台就是在繪畫上面提供了我這裡說的「合約」和「日程」兩項服務；「哆嘰」是倉儲運輸。

你做信息平台，要面臨的課題，就是，在大家靠現有的平台和工具，靠土方法已能差不多湊合著用的情況下，弄出一套更好用的系統，然後勾連我們圈內一些常設性的大型活動（如上海THO，或囧店最近辦的「月虹雲市場」等線上 THO，或將來某款遊戲），製造夠多夠強的理由，把夠多人拉過來。我覺得這很難，多少公司砸了 N 多錢都沒能做到。你做得到的話，可以靠這資歷創業去資本市場上圈錢了，真的。

你們怎麼看我說的這些需求與看法？

史：關於這個問題，本人在 THCSC 2.0 的企劃案中提到了一個比較理想化的方案：

社團部分，通過社團認證的用戶將會被分配一個獨立的社團帳號用於發布社團內容。包括但不限於：社團簡介（logo、名稱等等）、社團作品展示、社團動態（如果可以的話，會支持對接 B 站，同步 B 站動態）、社團人員需求發布等。當然，還會引入一個新的功能：**社團活動記錄**。

其中有一個很重要的部分是：社團不良記錄。這個功能可以登記社團所作的一些包括但不限於：拖欠稿費、不良影響、管理層個人的不良行為等等。不良記錄的來源於舉報功能，雖然說國內網路環境導致舉報功能濫用嚴重，但是目前這可能是最有效的資訊來源了。舉報人可以提交聊天記錄和描述事情經過，其舉報將會被提交到網站管理層以及群審，如果核實無誤（具體核實方法暫定）的話，不良記錄將會同步至社團主

頁（個人也是同理）。擁有不良記錄的社團或個人將會降低其在顯示和推廣中的比重，以及禁用部分功能。這樣，在個人應聘社團，或者社團尋找個人時這個也可以作為一個參考依據，團隊也會儘量阻止舉報濫用的發生。

關於契約方面，本人的想法一貫是大事以外，靠契約精神約束而不是白紙黑字的契約，網站這邊也沒有足夠的能力擔保契約完全生效，但是我們會、大概也只能儘量通過不良記錄的檢舉系統防止事情的發生。

至於日程管理，這裏就介紹一下 THCSC 的衍生服務：THOMAP。這是一個通過一張地圖記錄全國即將／正在舉辦的 THO/THP 的平台，這個平台的帳號系統是採用和 THCSC 同樣的系統（支持直接登錄），這裏重點介紹一下參展社團部分。社團如果想要參展，可以點擊展會圖示，然後報名，輸入是親參還是寄售、參展內容和數量等信息，社團的資料會通過手機的通知欄和 QQ 機器人推送到參展社團群內，主辦方審核資料以後就可以通過報名請求。這樣，app 可以通過與系統日曆／鬧鐘聯動，添加展會相關的提醒，比如什麼時候寄售貨物，也可以根據當地防疫政策安排日程，這樣可以一定程度上解決日程管理的問題。

至於客流量相關的問題，本人在上面已經回答，因此不做贅述。

Sagume：好的，非常感謝史蒂夫 Sensei 參與這個訪談，預祝 THCSC 可以大獲成功！

【雲杪煙緲】
贰专年度巨献
春秋歷令序
欢迎扫码试听预购
官方粉絲交流群
595527354
雲杪煙緲

精神・魔怔・樂子人[1]

胡又天

盤點一些近兩三年中國大陸網上流行的「鍵政」(鍵盤政治)關鍵詞，並由此視角展開對遊戲界、同人圈以及我輩同好玩梗情形的觀察。文中提到的人與事，現在大陸地區的讀者或許還算熟，海外或幾年後的新人可能就不知道了。所以，就讓本文來起到一些存史的作用，也給大家提供一些創作、研究與評論上的參考。

精神

首先是「精神」。

和阿Ｑ式「精神勝利」的精神不太一樣，而更接近「發神經」意義上的精神。或者說，兩者差不多都有一半。

它的全句是「好！很有精神」，出自 1969 年日本電影《啊！海軍》(あ、海軍)中，海軍學校的四年級學長森下的一句台詞。原片裡，森下代表著一班高年級生，扯著嗓子，叫新生報出自己原來的學校、姓名，第一位新生報得不夠大聲，馬上被學長們打斷、怒斥、命令重來；第一個新生竭力大吼，重來過關以後，接下來第二個很能進入狀況，喊得很洪亮，森下就讚了一句：「好！很有精神！」

[1] 本文首發於風傳媒(2021 年 12 月 26 日)，原稿面向大眾，很多東西談得不深，現依同人環境加以修訂回來。

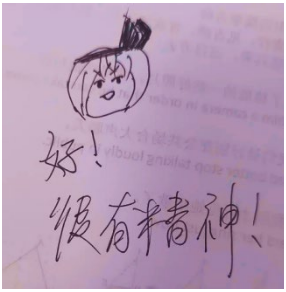


圖 1、2（左）森下學長；（右）受到胡某人畫風激發藝術熱情的同好「我在找戀戀」發表的第一張畫作[2]。為什麼是用魂魄妖夢配這句台詞？可能是因為，有著「武士」、「從者」和「一板一眼」屬性的妖夢，與大正昭和時期軍人的相通之處最多（或者應該說她套的是更舊的古代武士的模板）。我想起水木茂漫畫《昭和史》對東條英機的評價：「怎麼說呢……他是一個（在無關宏旨的小事上）過度認真的男人。」《東方神靈廟》之前的妖夢也有「過度認真」這項屬性，而在普遍脫線的幻想鄉裡經常吃癟或被玩弄，及至《神靈廟》平行結局的「仙人鬍子事件」被笑到「一輩子在幽幽子面前抬不起頭」以後，似乎有所轉性，起碼喝完酒會放飛自我，開始指點江山、陰陽怪氣了。（參見 THBWiki：〈妖夢的酒品怎麼樣〉，https://www.bilibili.com/video/BV1xZ4y1e7vZ）

如果你並不是打從心裡嚮往這種扭曲人性的軍隊文化，那置身事外來看，通常都會產生一種滑稽感，而日本人，特別是昭和軍國主義時期在這方面又特別誇張，所以有人把這一幕截圖做成表情包，然後它就開始了病毒式傳播。不明就裡者好奇一查，結果這部原本並不知名的電影也稍微有些翻紅了，而且流行的還是 1970 年的八一電影製片廠譯製版

[2] https://t.bilibili.com/665668219512553540

——網友認為中文版配得比原版更有精神（配音員也真當過兵），或者說誇張（因為譯製此片的本意就是「供批判」）。而變成表情包或曰網路迷因之後，這句話的意思，也就變成了對「過份認真」的嘲笑，特別是當人家所「效忠」的群體和主義是荒謬、錯誤或不切實際的時候。所以，「昭和」也在這個語境之下，成了可以跟「很有精神」配套使用的形容詞。

至若對方的立場與主張與我相近的時候，這句話就會比較像是種諧謔的調侃。例如 2019 年創立「入關學[3]」的山高縣，在被知乎封禁後，轉戰「觀視頻[4]」做了幾期節目，每回都來一句固定口號作結：「**北美奴隸主種族滅絕反人類匪幫，必須被毀滅；入關！**」，這時就會有彈幕刷「好！很有精神！」或者嫌他氣勢不夠，說「沒有精神，重來」。有趣的是，無論你是贊同入關學、反對入關學，還是把它當爽文看（例如我），都可以刷這句。

那「很有精神」和阿Q的「精神勝利」有什麼異同呢？相同者，是都在建立、鞏固一種可以覆蓋（或曰 override）現實的自我感覺。不同者，首先，「很有精神」大多數是用在集體主義外放的場合裡，無論這集體是國家、軍隊、公司、社團還是個人崇拜，而以往的「精神勝利」只能是個人或小圈子的自我麻醉；再來，「很有精神」多是一種「在路上」、成長中、正往目標邁進的狀態，因此至少在表面上是昂揚的，其

---

[3] 2019 年在中美貿易戰、中國模式被歐美學界與媒體圍攻背景下出現的一個網路鍵政流派，將今之美國比作晚期的明朝，中國比作崛起中的建州女真（後金），經濟上被剝削，文化上被視為蠻夷，然而只要「入關」—攻破山海關入主神州，自有滿世界的大儒「為我所用」，幫我論證我之發展模式的合理性。此派論調因為充滿容易理解又極易引戰的比喻，又投合「取而代之」這種簡單粗暴的樸素心理而烜赫一時，至 2021-22 年經濟形勢漸壞而銷聲。

[4] 國家主義愛國飯媒體「觀察者網」所開設。

可喜的程度便比「精神勝利」之假裝自己已經或曾經（「先前闊」）達到目標要高。

綜而言之，可以說，如今這個新時代的「很有精神」指向的是一種「精神強者」（此處意同「精神羅馬人」「精神日本人」「精神資本家」）的面貌，而一百年前的「精神勝利」則是弱者的思想，不論那弱者是不識字的阿Ｑ、不得志的孔乙己，還是現實中各種抱殘守缺的國人。「精神強者」能否成為真正的強者呢？這一要看他們除了喊口號這些形式上的表現以外，有沒有實際的訓練與作為；二要看他們的主義、路線本身是否實際，如果是舊日本軍國主義那樣綁架所有人往深淵一路狂奔的，自然可以當笑話看，展現我們掌握正確知識的正常人的優越感。而這裡就有趣了——你如何能那麼確信現在的自己，就是走在歷史的正確一邊呢？

於是又流行起了「魔怔」一詞，形容那些執念深重、「太有精神」，以至於譫妄之人。

魔怔

「魔怔」是個舊詞，多見於北方漢語，原指著魔、中邪，引申為種偏激、躁鬱、PTSD（Post-traumatic stress disorder，創傷後遺症）、杯弓蛇影的意思；共產黨講無神論，這詞的超自然成分遂多被擱置，留下的是比鬼神厲害千百倍的活人導致的怪、力、亂。

2005 年德國電影《帝國毀滅》裡，窮途末路的希特勒在地堡會議裡大發雷霆、被無數網友改編而成為經典鬼畜素材的歇斯底里片段，就是典型的魔怔。看人發瘋是一樂，看他從厲害變無害、只得大發其無能狂怒更是樂上加樂。

圖 3：我至今最喜歡的《東方》鬼畜音 MAD〈寄世界於東方〉中的《帝國毀滅》片段。有學者說二戰時期藥物濫用情形嚴重，納粹德國高層也一個個都嗑藥，嗑到生理也魔怔。後來那些藥物才被劃為毒品。

圖 4：《東方》同人創作中經典的魔怔場面——《古明地戀的心跳大冒險》Part 3，故事剛開始不久，兩個精神都有問題的二妹（左：戀、右：芙蘭）就槓上了，而且鬧很大，令人對之後劇情的脫軌程度無比期待。

我過去在大陸的電視劇和小說、散文、日常聊天裡只偶爾看到「魔怔」，而這兩年它的使用率突然竄升了，大概是眾人發現它描述現象特別精準傳神，於是有了「看到這公告出來，我整個人都魔怔了」這種常見句型；然後沿著「放狗屁–狗放屁–放屁狗」的升級次序，也就有了「魔怔人」這種常駐魔怔狀態的稱謂，例如你可以封一些外國記者、政客為「**反華魔怔人**」，也可以封一些吃愛國飯的營銷號為「**反美魔怔人**」，人家或許還會欣然領受。

不過在這裡，「魔怔」和一般的偏執、固執產生了一些區別。雖然沒有人這麼定義，但就我的觀察而言，似乎是拋棄或忘記了「偽善」之類表面功夫者，才好稱為魔怔。反例如《環球時報》一類的側翼官媒和「觀察者網」一類的愛國主義網媒，都差不多是每天照三餐報導外國敵對勢力媒體、政要和所謂港獨、台獨份子的反華言行，而從對方視角看他亦如是，只是這些言行與報導一般更多是出於功利算計，而且至少在表面上還會給自己套上一層「普世價值」之類的皮，換言之就是偽善。

嘲諷度更高的，還可以故意把「人」寫成別字「王」，例如只是執著一些左翼信條，或斷章取義來發洩情緒的「**左王**」（不知發明者是否有借鑒「微管仲，吾其披髮左衽矣」），跟著入關學喊口號的「**入關王**」，還有各種正話反說、反話正說的「**陰陽王**」（陰陽怪氣）。這就好比 1995 年互聯網開始普及以後，有玩家嫌 newbie（新手、蔡鳥）這字不夠勁，發明瞭「noob」，猶嫌不夠，又變出侮辱性更強的「n00b」（故意用形似的符號代替正字）。能跟 n00b 對標的終極版「王」可能是再加掛各種表情符號，打起來比較麻煩，也比較難出現通行的寫法，所以目前還比較少見。

在台灣，早在 2002 年左右，我讀大學，天天上 PTT 的時候，也流行起了「魔人」這個說法，如「**政治魔人**」（不分場合都要跟你講政治）、「**道德魔人**」（思想警察）、「**宗教魔人**」（狂信徒）、「**檢舉魔人**」（各種

頻繁檢舉、惡意舉報者，區別於理性、功利的「**檢舉達人**」)、「**營餐午餐魔人**」（每見政府亂花錢，就說這筆錢可以拿去給小學生買多少營餐午餐，類似的還有說各校蓋圖書館，花在華而不實的設計上的錢，應該可以換成多少藏書空間和多少書）。有謂「魔人」一名來自漫畫《七龍珠》的「魔人普烏」（港、陸譯「布歐」），但普烏其實只是個憨憨的長得像太歲（肉靈芝）的魔物，其他日本作品裡的各類「魔人」也多是種族意義上的反派 boss 名，我們的用法從一開始就和它是兩回事。

「魔人」簡潔有力，望文即可生義，其現象又層出不窮、無奇不有，是以通過了時間考驗，現已列入了常用詞。大陸網友比較少這樣講，但也都能看懂，畢竟人同此心、心同此理，所以我覺得「魔怔人」應該不是從「魔人」學來，而是從固有的「魔怔」發展而來。意思都差不多，只多了一個「怔」字，就更能限定其描述對像是真在精神上出了問題，而不只是一般的、帶幾分玩笑或自嘲意味的偏執狂，但也不一定，因為這本來就是在嘴炮中產生的詞，現仍在演化之中，你也可以憑感覺隨便用。

「魔怔人」的多發地，除了政治經濟領域，當數娛樂圈與遊戲界。

在娛樂圈，是近年流量藝人、偶像經濟引發的各種「日常撕逼」的「飯圈文化」，至 2021 年吳亦凡被捕之際達到巔峰，那陣子有不少人在轉貼一些粉絲群中的奇葩言論，除了一般的表示死忠真愛，還有人說要糾眾去劫獄，更有異想天開說我們有幾百萬人，可以去攻佔其他國家，征服全世界，然後回來向黨施壓要求放人的。這些太過誇張的也可能是反串創作，但此前各種在資本促使下大行其道的各種非理性追星消費與「飯群」(fan group)組織，已經可以說就是不折不扣的魔怔。後來這一塊的氣燄暫時被專政鐵拳「清朗行動」壓了下去，網友紛紛表示擁護，說「早該管管了」——這句話平常有可能是反串，藉由字面上的擁護來諷刺國人與中共的「無限責任大政府」思維，但在這件事情上，真正叫

好者的比例似乎更高一些。

而在遊戲界，一有主機／PC 遊戲玩家和手機遊戲玩家之間的對立，二有不同遊戲玩家、不同廠家支持者之間的對立，這些還可以用普通的「鄙視鏈」和「優越感」解釋然後一笑了之。比較嚴重，導致「魔怔人」愈來愈多的問題，是在傳統買斷制、月費制遊戲利潤遠不如現今「免費＋內購制」氪金[5]遊戲的環境之中，玩家和廠商的怨偶式對立：生態推著廠商不斷踩著玩家的心理承受極限邊緣來吸金，玩家對此心知肚明，但又已投入了時間、金錢、情感，於是不甘心又放不下者，便可能開始怨恨這樣的自己，怨恨這樣的廠商，怨恨這樣的業界——當然也怨恨政府的管制，但是沒人搞得過黨，「沖塔」（MOBA 類遊戲的防禦塔，借喻為黨和國家，「沖」通「衝」）必死，那就沖廠商和其他玩家。一些比較隨和的玩家因而有所吐槽：「不看論壇，天下太平」。這之中最顯著的例子，當屬 2020 年 9 月上線以來一躍成為全球營收冠軍的米哈遊《原神》，粉與黑至今都持續著罵戰和各自輸出，其中各種宿怨與議題往往夾纏不清，這裡就不展開了。

《東方》圈裡比較著名的魔怔案例，當屬 2013 年的「東方警察」事件：在一些有心人或無聊人的挑撥之下，《東方》畫師圈和當年火速崛起的《艦隊 Collection》[6]圈起了紛爭，至 9 月而有好事者在匿名版上公佈「轉畫艦隊的東方畫師」名單，末尾還故意寫上一句「那麼（些）東方警察可能還持有著更詳細的名單吧」，「東方警察」一詞就此出現而流行，並捏造了「東方圈迫害艦娘圈」的印象，造成了一時風波。即便 ZUN 及時跳出來做了回和事佬，之後還是出現了兩個圈子互相指責和攻

[5] 表示強烈貶義的「課金」別字。現在很少人用正字，都在這樣寫。

[6] 暱稱「艦娘」，後簡稱「艦 C」以和再之後的「艦 R」（《戰艦少女 R》）「艦 B」（《碧藍航線》）區隔。話說「艦 B」這個簡稱的諧音實在有些太髒了，但又完美符合其賣肉屬性。

訐的情形，甚至造成了一些展會停辦、社團停止活動、畫師人人自危的惡果[7]。在這件事情上，無論是哪個圈子，我認為真正「魔怔」的過激愛好者只是極少數，但在對立之中，每一方都會有給對方貼上魔怔標籤、誇大對方惡意的傾向，然後一些好事者也會反串成那個樣子，作出聲討、迫害的言行，激起另一方的同樣反應，事態遂愈演愈烈，甚至鬧上新聞；搞到後來，反倒是正常同好被逼得魔怔了。

這件事情正好發生在「霸權興替」，即《東方》同人攤位數量在各大展會上即將被《艦 C》超越之際，而從前者「轉投」或雙修後者的，既有「什麼紅就畫什麼」的「職業同人畫師」，也有純粹感興趣者。然而在「要被商業作超越了」這種情緒的存在之下，各種有所吃味的人遂可能在有意無意中勾起「同人與商業」的固有糾結，進而被推波助瀾。

好在 ZUN 的態度比較「佛系」，對同好是說快樂就好、都做也可以；對自己和《東方》則是「能持續下去就行[8]」，所以儘管近年幾款商業授權手遊都不溫不火甚至一年停運，皆未傷及根本（反正 ZUN 只需要養自己一家和一間只有幾個人的小公司），而能在霸權更迭中穩坐釣魚台，正常同好也就比較能有「免於魔怔」的底氣。其他商業性比較強的圈子和 IP 就未必能這麼氣定神閒了。

---

[7] 詳見 THwiki「東方警察」詞條：https://thwiki.cc/東方警察

[8] 京都人形譯，ZUN、Toby Fox、木村祥朗對談，2018 年 10 月 22 日，https://www.bilibili.com/read/cv1372245/：
ZUN: 我現在不怎麼提了，但在過去我曾說過「《東方》不是一個系列」，而是一個「反系列」。這是因為，如果它是一個系列，最新作就必須要超越前作。這樣一來我在製作第 2 部、第 3 部的過程中總有一天會走投無路，所以需要儘早避免這種事。我強烈地認為，「遊戲不需要比前作更好玩，能持續下去就行」。為此，我開始思考「每年規模都不要弄得太大」「自己的遊戲都用同樣的規模製作」。

屆數	日期	第一名	第二名	第三名	第四名	第五名	第六名	第七名	第八名	第九名	第十名
C84	2013年8月	東方Project 2548	黑子的籃球 1344	老虎與兔子 852	偶像大師 788	黑塔利亞 590	戰國BASARA 568	VOCALOID 558	歌之王子殿下 404	Fate 399	網球王子 384
C85	2013年12月	東方Project 2272	黑子的籃球 1462	艦隊Collection 1136	偶像大師 930	進擊的巨人 698	老虎與兔子 688	黑塔利亞 461	VOCALOID 602	戰國BASARA 648	歌之王子殿下 938
C86	2014年8月	艦隊Collection 2038	東方Project 1918	黑子的籃球 1444	進擊的巨人 882	偶像大師 830	老虎與兔子 580	Free! 488	LoveLive! 470	黑塔利亞 466	排球少年 434
C87	2014年12月	艦隊Collection 2552	東方Project 1756	黑子的籃球 1178	偶像大師 808	排球少年 734	飆速宅男 728	LoveLive! 668	進擊的巨人 662	老虎與兔子 654	Free! 504
C88	2015年8月	艦隊Collection 2566	東方Project 1508	偶像大師 1186	排球少年 938	黑子的籃球 934	飆速宅男 860	刀劍亂舞 648	LoveLive! 602	進擊的巨人 574	老虎與兔子 572
C89	2015年12月	艦隊Collection 2747	刀劍亂舞 1724	東方Project 1666	偶像大師 1325	排球少年 816	黑子的籃球 708	飆速宅男 693	LoveLive! 664	老虎與兔子 464	進擊的巨人 427
C90	2016年8月	艦隊Collection 2678	東方Project 1625	刀劍亂舞 1482	偶像大師 1328	LoveLive! 603	排球少年 572	黑子的籃球 508	阿松 499	飆速宅男 487	碧藍幻想 437
C91	2016年12月	艦隊Collection 2824	東方Project 1623	刀劍亂舞 1501	偶像大師 1479	LoveLive! 762	Fate 622	碧藍幻想 584	排球少年 508	阿松 493	黑子的籃球 411
C92	2017年8月	艦隊Collection 2329	東方Project 1320	偶像大師 1299	刀劍亂舞 1244	Fate 1129	LoveLive! 576	冰上的尤里 552	少女與戰車 420	碧藍幻想 380	排球少年 364
C93	2017年12月	Fate 2029	艦隊Collection 1856	偶像大師 1644	東方Project 1215	刀劍亂舞 1031	LoveLive! 551	冰上的尤里 536	少女與戰車 439	VOCALOID 340	排球少年 324
C94	2018年8月	Fate 2256	艦隊Collection 1731	偶像大師 1485	東方Project 1355	刀劍亂舞 1067	LoveLive! 595	碧藍航線 586	少女與戰車 529	冰上的尤里 505	VOCALOID 381
C95	2018年12月	Fate 2738	偶像大師 1813	艦隊Collection 1607	東方Project 1283	刀劍亂舞 961	LoveLive! 586	VTuber 498	名偵探柯南 384	VOCALOID 383	冰上的尤里 381
C96	2019年8月	Fate 2506	艦隊Collection 1613	偶像大師 1597	東方Project 1095	刀劍亂舞 859	VTuber 500	LoveLive! 445	名偵探柯南 379	碧藍航線 371	少女與戰車 335
C97	2019年12月	Fate 2517	偶像大師 1574	艦隊Collection 1322	東方Project 1096	VTuber 836	刀劍亂舞 726	LoveLive! 439	名偵探柯南 414	VOCALOID 384	碧藍幻想 318
C98	2020年12月	Fate 1540	偶像大師 1472	艦隊Collection 1214	東方Project 1126	VTuber 940	刀劍亂舞 802	名偵探柯南 450	LoveLive! 360	碧藍航線 292	冰上的尤里 202
C99[5]	2021年12月	偶像大師 882	VTuber 836	Fate 782	東方Project 770	艦隊 Collection 752	刀劍亂舞 328	LoveLive! 254	名偵探柯南 150	碧藍航線 144	少女與戰車 110
C100	2022年8月	Vtuber 846	偶像大師 840	東方Project 708	艦隊 Collection 686	Fate 668	刀劍亂舞 258	LoveLive! 238	名偵探柯南 126	碧藍航線 110	老虎與兔子，少女與戰車，並列 96

圖 5：霸權興替——Comic Market 作品社團數統計。《艦 C》在 2014 年超越了《東方》，至 2017 年而被因手遊《Fate/Grand Order》而聲勢大漲的《Fate》系列超越[9]。而在疫情第三年的現在，霸權似乎來到了 Vtuber 這個不能算是某一 IP 的類型之上。

另一方面，既然世間存在著各種魔怔，很多遊戲製作者也就會把魔怔要素放進作品裡，就像許多小說、漫畫、動畫、影劇都會寫些特別誇張、特別神經質的角色（有些也是真的，如希特勒），電子遊戲的互動性與多線、多維敘事的可能，又大大拓寬了這一類型的創作和探討空間。

[9] 萌娘百科「Comic Market」詞條。

例如 Paradox（簡稱 P 社）戰略遊戲《鋼鐵雄心 4》(Hearts of Iron IV)玩家製作的模組《The New Order: Last Days of Europe》（以下簡稱 TNO）設想了一條納粹德國贏得二戰，世界陷入極度黑暗的冷戰時間線，到 1962 年，包括大日耳曼帝國在內，血債累累的各大國都已在崩潰或癱瘓邊緣，中小國也都發展成了各種畸型的模樣，於是逼出了各種極端魔怔的政黨、政策與戰爭。此模組內容極為龐雜，幾年來也不斷吸引了硬核玩家和架空歷史愛好者加入其集體創作，去推演這個背景下所有國家地區的命運，迅速長出了以往單一作者、單線敘事的同類小說、影劇如《高堡奇人》之類所不能及的海量內容。

《鋼鐵雄心》系列我也玩過一下子，但接觸時已經過了有大把時間精力鑽研新策略遊戲的年紀，不一會覺得操作和局面太過繁瑣就棄了，因而無緣深入品味《TNO》的多線文本之魅力。知乎上一條讓我印象深刻的評論是：未曾設想，這樣一個劇本讓我深深慶幸自己活在如今這條世界線。

無獨有偶，大陸也出現了一個這種「納粹勝利世界線」獨立遊戲企畫《紅移：人民戰爭》[10]，他們似乎要在這遊戲裡給美國共產黨「阿美利哥社會主義革命聯盟」不少戲份，連國歌都幫他們編好了[11]（只是歌詞還欠精修）；這個新興團隊「紅松石設計局」已得到不少鍵政愛好者關注——雖然也相應的引來了各種空想罵戰。目前正緩慢積累、放出各式散碎的圖文創作中，希望早日能出一部完整的作品。

現實中，如果我們被什麼魔怔人盯上了，那必然會相當痛苦；如果政壇上也有一批魔怔的黨棍、網軍之類整天在我們頭上搞風搞雨，那更令人堵爛；至若元首和領導階層都魔怔，那就更要完蛋。但相對的，如

---

[10] https://www.bilibili.com/video/BV17y4y1h71U
[11] https://www.bilibili.com/video/BV1GL4y1p7Tf

蘇珊·桑塔格名著《旁觀他人之痛苦》(Regarding the Pain of Others)，如果我們是「旁觀他人之魔怔」，置身事外，那就是很大的樂子，特別是對於鍵政愛好者來說。

於是又有了「樂子人」。

樂子人

古今中外都有樂子人，但他們的名字似乎從未像「樂子人」這樣純粹過。以前魯迅取過一個名詞叫「看客」，但「看客」感覺上還只是被動的等著他人出事、出醜來取樂，而在這個網路時代，「樂子人」就不僅包括了「吃瓜群眾」，也包括推波助瀾的從犯，以及主動搞事之徒。

當你看到「樂子人」這個名詞的時候，你會不會想到哪個你熟悉的形象？

2001 年，我高三留校晚自習的時候，有一次晚上八點多突然停電，我們在一瞬間的錯愕之後，有人開始大叫，一些人隨即跟著叫，然後整棟樓感染氣氛都開始狂嘯，有人敲桌子，有人到走廊上跑來跑去，鬧了好一陣。你可以解釋說這是發洩考前壓力，但身在其中的我並不這麼認為。那時候，我們班的大嘴叫完以後，興奮地說了一句讓我印象深刻的話：「幹，我最喜歡動亂了！」隨即跑出去和別班朋友串連了一番。這讓我確信：「發洩壓力」只是一個方便的藉口，主要作用是讓大家都相信大家會藉口「發洩壓力」而鬧起來。就算沒那麼大壓力，大嘴這種唯恐天下不亂的傢夥一樣會鬧，只是一起鬧的人不會那麼多、那麼厲害。

圖 6：以前畫的鬼人正邪。

圖 7：2018 年 9 月，我還在觸樂網工作，讀過同事胡正達老師大作〈新津青年孫笑川 [12]〉以後，正好在微博上看到下面這條「幻想鄉巫女靈夢」的留言，忍不住就在上班時間拿出繪圖板畫了這麼一張，胡正達老師看後說「我佛了 [13]」。孫笑川是 2015-17 年以「嗨粉」「黑粉」和「抽象文化」聞名當時方興未艾的直播業的「抽象工作室」成員之一，以「渾身

[12] http://www.chuapp.com/article/285712.html
[13] 「我服了」的變體。

是梗」的外形和辱罵隊友、觀眾等言行而走紅，「孫狗」為其蔑稱，「帶帶大師兄」為其網名，圖中領巾上的「NM$L」為「你媽死了」拼音首字「NMSL」的潮牌變體，是其粉絲群體發明出的「抽象話」之一。「孫狗」及其「抽象聖經」的爆紅引來了一大堆統稱為「狗粉絲」的樂子人（那時樂子人這詞尚未流行）以他為標靶編各種段子、傾瀉各種髒水，終於把他搞到被全平台封禁[14]。孫笑川後來在一個小平台幫助下復播，又被舉報，無奈轉戰幕後，自己開設直播工作室招募員工，然而樂子少了，他也就熱度不再，回歸平凡，不過靠著以往的際遇，現在在 B 站的帳號「孫笑川 258」也有 163 萬粉絲，做些生活、遊戲視頻維持生計，對個人來說並不失為一個好結局。2022 年 5 月他也結婚了。

現在所謂的「樂子人」，大概就是這樣。而且網路上，你絕對不會缺乏同道，也絕對不愁沒有提供「壓力」的政治、經濟、社會問題——即便你自己過得很爽很逍遙，照樣可以假裝和苦大仇深的人民群眾站在一起敲邊鼓、哈哈笑，那不但快樂，而且可以給你一種「我沒有脫離群眾」的感覺，儘管你知道這很虛假，但「裝悲慘騙讚」也是一種樂子，就像台灣人所熟悉的網軍步數之「反串」。

不同的是，網軍是為了遂行「帶風向」的圖謀，為著功利或理念（魔怔人的領域）而反串，樂子人就是為了樂子。普通人中，也不乏賣

---

[14] 〈新津青年孫笑川〉:「在孫笑川享受著流量帶來的種種好處時，狗粉絲們開始了新一輪安排：他們在帶帶大師兄的評論區裡發起了敏感評論，在各種敏感事件下煞有介事地舉報孫笑川，以披皮、反串等手段將大量流量明星粉絲引向了孫笑川的微博。……8 月下旬，有媒體以官方視角對狗粉絲和抽象文化進行了一番批判，並將其定義為一種新型網路暴力。消息發出不多時，狗粉絲們聞訊而來，迅速佔領了該媒體的官方微博……孫笑川有些惶恐，他知道，狗粉絲們之所以肆無忌憚，以玩世不恭的心態解構一切，是因為他們明白，不管他們做什麼，代價不過是一個微博帳號，而一旦某天事情搞大，那挨切的只會是他孫笑川。」

慘賺同情（台灣網路語言謂之「討拍」）者，但他們可能是真的在精神上需要安慰，需要一些哪怕虛假的認同感；樂子人則是以能裝到、討到、騙到為樂。

一個例子是一位知乎網友分享的：侄兒是小學生，也想混知乎，但嫌自己水平不夠寫不出什麼好東西，這位網友就教他，專去找資本、房價、政治之類敏感議題，特別是官媒發表的，評論就刷「XXXX 平安」（典出 2020 年馬屁界奇書《平安經》[15]）「我的心裡只有感恩」「贏麻了」之類流行的反話，此外什麼都不用寫。小朋友照做了一段時間，居然便吸引到不少關注。

再一個影響比較大的例子，是 2021 年 9 月，維基百科的管理機構「維基媒體基金會」針對「中國大陸維基人」用戶組，以防制「社群劫持」為由，永久封禁了其中 7 名編輯的賬號，並撤銷 12 名用戶的管理和編輯權限。一開始，觀察者網等愛國媒體的報導，是照常將此事往「西方搞雙重標準，壓制中國聲音」的方向帶，但很快，有知情人說，中文維基並非只有那幾位管理員，而其中有些被封禁者的確是咎由自取[16]，平時就經常在 QQ 群裡拉幫結派打筆戰，利用投票規則黨同伐異，鬧得烏煙瘴氣，甚至揚言動用人肉搜索、把那些香港用戶舉報給國安局，於是才鬧到維基百科管理方出面處理。稍後，又有人貼出了其中一位被封者「尤里的 1994」（或許是典出遊戲《紅色警戒》系列那位有心靈控

[15] 吉林省公安廳原黨委副書記、常務副廳長賀電（這個名字很有梗，我讀研的時候，每年過年 BBS 上都會有幾篇「XXX 發來賀電」的水帖，這之中也出現過一篇「賀電把自己發來」）所著之書。該書標稱由人民出版社及群眾出版社聯合出版，但版權頁只登記了群眾出版社的相關信息，且人民出版社亦否認參與出版。2019 年 12 月初版，2020 年 5 月再版，售價 299 元人民幣。全書主要內容為以「XX 平安」形式的造句，與數字、地名、年齡、行業、器官等詞語進行組合。2020 年 7 月，該書在網絡上引發討論並受到諸多批評。

[16] https://www.zhihu.com/question/487473820

制能力的蘇聯大魔頭）的維基用戶頁面，帶風向者就收聲了：

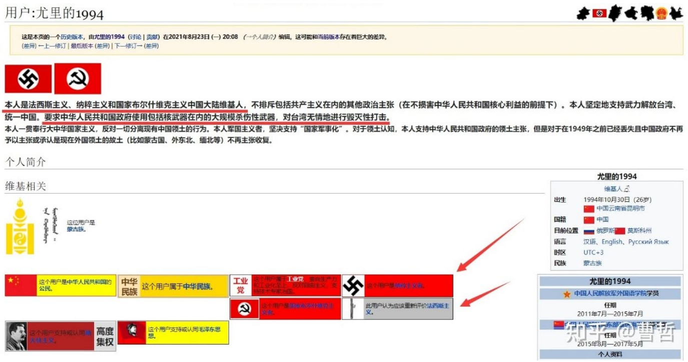


圖 7：這原始網頁現在應該看不到了，然而很多樂子人都有截圖保存。

這位說是在海軍服役過、現在莫斯科讀博的蒙古族仁兄一口氣給自己貼上了法西斯主義、納粹主義和國家布爾什維克主義這些互相衝突的軍國主義、極權主義標籤，主張核武毀滅台灣……如此爆多的魔怔要素，其興高采烈直要衝破螢幕而出，看上去就讓人覺得，如果這人不是腦筋壞了，那他就是一個重度的樂子人，寫這些是寫爽的（儘管他同時也有「不收回 1949 年前丟失的中國領土」這種不那麼爽的主張）。此公在這次事件前後有何言行，我看了一些轉述和本人貼文截圖，但不太好查證其真假和程度，這裡就不引了。大陸網民偶爾都會看到這種完全無視常理的極右意淫家，如果停留在「口嗨」（嘴炮）的程度，倒也不妨一笑置之，但這人——或者應該說這群人是真引發了恐怖、鬧出了新聞。有點頭腦的人，自然就不會想幫他們說話了。

有時候這種事就會讓人禁不住想：要不是中共嚴控言論，這些妖魔鬼怪只能到牆外去鬧，不知今日之域中還會鬧成怎樣。當然，這種有可能將專制合理化的念頭是必須否定的，開放社會、自由社會應該把言論的槍炮發給每一個人，如台灣雖有民進黨帶頭搞網軍，但不爽的人夠多

時，也能組成足以反制的戰力。當然這會造成永無止盡的內耗，但這是代價，而且這代價對你個人來說或許是好事，因為那開槍開炮的也可以是你。再說，在牆外百無禁忌地開炮，並不比在牆內打擦邊球刺激，就像在色情網站上看 A 片，樂趣遠不如在各種禁止成人內容的地方打軟色情擦邊球。明乎此，你就能體會「樂子人」這種名詞是發明在中國大陸，而不是早幾年普及網路的台灣、香港。（香港有「花生友」，看熱鬧者，意同大陸的「吃瓜群眾」，但範圍就沒有「樂子人」廣，語義上也沒有那麼直接而純粹。）

話說回頭。像「尤里的 1994」這種貨色，應該歸類為魔怔人還是樂子人呢？我傾向於「都是」。他平常或許也就是過幾把狂妄的癮，氣頭上來或腦筋打結的時候或許也會真瘋。其實我們誰沒有這個潛力呢？只是想不想放飛自我，和有沒有那個時間而已。所以我又發現，表示強烈貶義的寫法「樂子王」，相對於「左王」「右王」「魔怔王」比較少見。我想這是因為大多數人覺得找樂子是人之常情，所以潛意識裡就不會想寫成「王」，除非遇到太過扭曲的。

作為對照組，「樂子人」也有一個反義詞「日子人」問世了，就是不那麼愛鬧、只想把日子過好、少碰政治、少談大道理、不想出風頭的普通人。它不褒不貶，只帶幾分反諷的意味，但反諷的對象不是普通人，而是那各種「精神」「魔怔」和「樂子」。

貶義的「日子王」出現率更低，如果有人這麼寫，大概是在諷刺各種執迷「歲月靜好」、對大問題視而不見的順民——「歲月靜好」這個胡蘭成在汪偽時期寫給張愛玲的祝詞在 2000 年代先是被各種走「小清新」路線的文青和商人沿用，隨即被鍵政界用來陰陽怪氣；有趣的是，考慮到胡蘭成彼時正在汪精衛政權旗下混飯，我覺得鍵政界的用法比文青和商人之純用字面義更對。便如孔子所曰：「邦有道，穀；邦無道，穀，恥也。」如今我們可以這麼改寫：「國家有道，做個日子人；國家

無道，做日子王是可恥的。」

1992 年，流亡海外的大陸作家劉再復(1941-)出了一本《人論二十五種》[17]，評析中國古代和現代政治和文化生態中的各色人等，並加以命名如「傀儡人」「套中人」「犬儒人」「點頭人」「媚俗人」「妄人」「讒人」「癡人」「分裂人」「隙縫人」。我當年還小，讀後並沒有多麼深刻的體悟；現在想想，倒是值得再重讀一下，看看如今這些泛娛樂化的「精神」「魔怔」「樂子人」可以怎樣和他三十年前的沉痛省思對應——例如「樂子人」或可謂「犬儒人」的升級版加普及版。如果劉再復現在還有在跟進網路輿論的發展，不知又能有何見解。

總結

人生如戲，在這個信息氾濫的後現代世界（如今或許要再進一階到後後現代的「元宇宙」）裡，網民群眾對己身的在不在戲中、對劇情發展能干涉多少，大都有高度的自覺，只是這自覺通常並不能令人滿意，是以意難平。意難平，遂有精神、魔怔、樂子人：「精神」是入戲以求得某種安生[18]或逃遁，「魔怔」是入戲太深、或太不能硬要拿自己改的劇本來講來演，「樂子人」是化不平為搗蛋，有得鬧就開心。當然，也得有「日子人」，或隨波逐流，或漫不經心，或苦逼無趣，以映襯那些怪病人、扭曲人的奇形怪狀，以及作為劇評家的我之超然、看得透、會玩。

---

[17] 香港天地圖書初版，2021 年再版；內地有中信出版社 2010 年版。

[18] 這之中又有一詞叫「求生」。業界求生欲最強的是騰訊，每年遊戲發布會都要扯一大堆社會服務、文創新生之類的 bullshit 向主管機關說我很乖、很好、很有價值，不要砍我。久之，又有網友用遊戲術語將此類行為稱作「疊甲」，真是剛好。

最關鍵的心法是「會玩」，掌握了這個概念，你就有了通往財富密碼的鑰匙。例如 B 站主「小約翰可汗」，自去年底開始以評述各種魔怔人掌權歷史的《奇葩小國》系列聲名鵲起，今年又增開了講罪犯、間諜和從「日子人」被逼成英雄的《硬核狠人》系列，起初是投合獵奇心態對昏君、暴君和匪徒多所諧謔，後亦不吝對悲劇英雄式的國家與政治家加以崇敬，這亦諧亦莊而始終坐穩「人民」立場的風格至今已經得到了 478.9 萬粉絲，還帶紅了他在講稿中屢屢拿來當計量單位用的家鄉內蒙古通遼市（此地之前出過最知名的人物和作品，或許是遊戲製作人謝拉・卡姍娜和一群童年玩伴把自己和通遼寫進去的魔幻同人 RPG《ＯＺ大亂鬥》系列，新作《勞資的長假》在 Steam 上有售），如今在冷戰史、現當代史的網友間已出現了「通遼宇宙」一語，以指稱那位「通遼可汗」的狩獵範圍，也就是能讓各路樂子人狂歡或笑中帶淚的人事時地物。

互聯網普及以來，媒體生態學家尼爾・波茲曼 1985 年指出的「娛樂至死」傾向愈來愈顯著，以至於沒看過他那本書也都能談個幾句，而眾人對此論的態度，似乎也有了一些耐人尋味的流變：一開始，是持傳統知識份子態度批判這泛娛樂化傾向，呼籲眾人警醒者多；接著，大概在 2000 至 10 年，大家眼睜睜看著它愈來愈厲害而無可如何，也有人決定「打不過就加入」但又放不太開身段；及至 2011 年以後的移動互聯網時代至今，「娛樂至死」已成為無可動搖的新常態，特別是在中國大陸，不僅「反賊」（得名自桌遊《三國殺》）「恨國黨」在不能直球「沖塔」的環境下以「樂子人」的形態打遊擊，官媒如《參考消息》《環球時報》和民間側翼如「觀察者網」一樣擅長在網上採娛樂化運營來鞏固愛國主義陣地；民間的小說、遊戲和說書節目，就更不乏從一開始就內化了「會玩」這個概念的創作者。

當然，擁抱「娛樂至死」的現實，並不代表就要全盤接受、忍受它的弊病。但怎麼辦呢？有道是「只有魔法才能打敗魔法」（典出動畫《成龍歷險記》，有各種照樣造句如「只有騎兵才能打敗騎兵」「只有坦

克才能對付坦克」時常出現在網路文學中），有心人也只能用娛樂來對抗娛樂，不然你寫的東西就根本傳不開。又或者說，你若想在「鍵政」這個大泥潭中找樂子，那就有需要把網上這麼多隱語、黑話的來龍去脈都瞭解一下，而在檢索的過程中，你也就接觸了大量用到政治經濟、歷史哲學等正經知識的思辨，再與現實和經典中的「屠龍術」（如《資本論》和《毛澤東選集》）印證一下，水平自然而然就上去了。

牆外世界的批評者，對此將如何看待呢？通常的做法，應該是繼續將這些怪話的流行解釋為鐵拳下的扭曲病態，並努力指出此類敘事會和官方形成什麼樣的合力、造成怎樣的埋沒與遮蔽。比較少人願意說出來的是，承認這一波「擁抱娛樂」的新生代，對各種會惹自己不爽的話語，其感知、抵抗、免疫和反制能力已然大增。這也就意味著，從事文藝和媒體工作者，如果還保持著二十世紀知識份子那樣苦頭苦臉、或沉鬱或激越而娛樂性不足的風格，那便很難再像 1978 至 2008 年左右那樣去撬動牆內民心了。——而如果你也決定要用娛樂對抗娛樂，那麼，你又有多少 ACGN＋影劇、模因方面的「梗學」底子可以拿來玩呢？

我的答案是：很多。所以，今後的希望，正在我輩身上。

綜合練習

「誰是我們的敵人？」
「魔怔人！」
「誰是我們的朋友？」
「樂子人！！」
「好！很有精神！！！」

圖 5：閉環拱火樂子王，快樂無窮銜尾蛇。

少年驚覺到不能讓早苗來整理房間[1]

胡逆天

少年來到幻想鄉，借住在守矢神社有一陣子了。這天他在外面，猛然想起清早剛被叫醒、迷迷糊糊的時候，答應了早苗說讓她幫自己整理房間，便心急火燎地往回趕。

客房內，早苗一邊收拾，一邊念叨著：居然可以搞到這麼亂，還真好意思讓我來收拾了；不過看你年幼可愛又迷糊，這次就先不跟你計較。……這是什麼？

早苗正要把棉被收進櫥櫃，拉開一看，但見幾團皺皺黏黏的手帕之類物事，和幾尊作工粗糙、唯胸部特圓特大的小人偶。

——好吧，這也很合理。早苗憋住氣息，看了看人偶的長髮與不是很像的頭飾，又掂了掂自己的胸，暗笑了一陣。

少年大老遠跑回神社，一路上反覆想著說辭，就說部份的實話：居然答應了早苗幫我收拾，太不好意思了，還是我自己來收……但要怎麼講才不會顯得心裡有鬼？——結果想好的預案全沒用上，門口沒人，屋裡沒人。回到房來，室內已經清潔溜溜，只是床鋪、棉被和幾件衣物簡單地疊在地板上，並未收進櫥櫃。

---

[1] 本刊原則上是不收小說的，但因為是我辦的，我有特權。本篇內容源自 2021 年 10 月 30 日我夢到的一本漫畫，醒後覺得有點意思，便如此改編了一下，用上了我在本刊往期文章裡學到的一些概念。

少年鬆了一口氣，又忐忑地拉開櫥櫃，東西似乎都還在原位。——真的沒動過嗎？位置好像又不太一樣。而且按常識來說，衣服什麼的應該要收進去的，雖說早苗未必會依循常識，但還是很可能⋯⋯

愈來愈崩潰，也愈來愈傾向正確的結論：只是給他留一絲面子，可以裝作沒被發現。

之後晚飯和請安時，他怎樣都覺著那三神貌似和往常差不多的笑容有些意味深長。

關門就寢後，守矢三神開了個小會。

「哈哈哈哈哈哈。」這是早苗。

「哈哈哈哈哈哈！」這是神奈子。

「蛤蛤蛤蛤蛤蛤！」

「看來，幻想鄉的規則要開始排斥他了。[2]」

「那就聯絡一下紫，把他送回去吧。」

——

夢醒之間，少年似乎感覺到自己回到了自家的床上，面前是焦急的父母；一晃神，又似乎還在守矢神社。

---

[2] 我也不知道這是什麼規則。

他覺得自己可能要被趕走了。他想回家，又不想回。

如果用漫畫分鏡來旁觀，可以看到，這時的少年正是「二重身」狀態，既在自家，也在幻想鄉，意識則在糾結留戀中反覆切換著。

「青春啊……」八雲紫端著茶，看著空中浮現的兩個分鏡畫面感嘆著。

「您別挨罵了。」這是摩多羅隱岐奈。

守矢神社的畫面裡，東風谷早苗走進屋來，笑著伏下身子，溫柔地抱住少年，用胸部悶了他一頭。

這是少年在幻想鄉最後的記憶。

「物哀啊。」八雲紫收起了訕笑之意。

「物哀。」摩多羅隱岐奈淡淡地重複。

——

晚上，少年家儲藏室裡，一台塵封多年的轉盤式固定電話響了。或者說，只有他能聽到這好像只在老電影裡見過的鈴聲。

甫經南柯夢醒，正值無限惆悵，他只知道這絕對不是——應該不是鬧鬼。但真的會是從幻想鄉打過來的嗎？——

「你好，我是早苗。」

境界彼方，是紫、隱岐奈、神奈子、諏訪子四個大佬，東倒西歪地

閒坐一室之內，嗑著零食喝著茶，前方投影現世畫面，正是捧著舊電話、心潮激湧的那個小白癡。

「很抱歉因為某些原因，不得不這麼突然地，暫時和你分別了。我想以後有機會，我們還是可以再見面的。——」東風谷早苗溫柔遺憾又似乎已經瞭解一切的聲音，然而講話的是八雲紫。

「噗哈哈哈哈哈！」捏著嗓子裝了許久，紫八婆繃不住了，趕緊在爆笑前的最後一剎那切斷聲音。

「不行了不行了。」神奈子錘著地板。

「你這也太殺了。」摩多羅的評價。故意什麼都不講清楚，雖說是基本操作，但具體執行起來，還是有高下之別。

「蛤蛤蛤蛤……」

回過神來，那一頭的小白癡已經面紅耳赤激動無比語無倫次說了許多話，這邊本也聽得到，但全被笑聲淹沒了。

他極度忐忑地捧著話筒，好長一段時間什麼也聽不到，生怕就這麼一聲也不響地斷了。

事實是那四位需要平腹（無誤）一會兒，但客觀上也起到了把懸念吊更高的作用。

早苗的聲音終於再度傳來：

「還有一些時間呢，但也不知道聊什麼好。那麼，弟弟君，可以再給我唱一首歌嗎？」

就唱那首，幾年以前那部電視劇的主題曲——

——少年嘶啞顫抖不成調的歌聲緩緩間歇迸發；彼端，一屋子亙古的存在笑意漸收，泛起一點落寞，品味著這一份關於消逝的眷戀，默默靜聽。

東方文化學刊　2022 年秋季號（第十四期）　形形色色的色色

Touhou Culture Studies Volume 14
Fetish Festival

總編輯：胡又天　youtien@gmail.com
編輯：Sagume、陳征洋
封面題字：張克晉
封面繪圖：秋橘
封底漫畫：胡又天
出版者：恆萃工坊
2022 年 9 月初版（電子版）

☆　本刊知乎專欄：https://zhuanlan.zhihu.com/touhou-culture-studies
☆　B 站空間：https://space.bilibili.com/3621415/
☆　「東方文化學刊書友群」QQ 群號：562527520